

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

Bruna Gama Candido

Guerra e paz:
Uma abordagem dos conflitos nas histórias em quadrinhos

Rio de Janeiro
1º semestre de 2005

GUERRA E PAZ:
UMA ANÁLISE DA ABORDAGEM DOS CONFLITOS NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS

por

Bruna Gama Candido

Monografia apresentada ao curso de graduação da Escola de Comunicação – UFRJ,
habilitação Jornalismo, como requisito parcial para obtenção do bacharelado em
Comunicação.

Orientação: Profª Drª Ilana Strozenberg

UFRJ - ECO
1º semestre de 2005

Guerra e paz: Uma abordagem dos conflitos nas histórias em quadrinhos

Bruna Gama Candido

Monografia submetida à Banca Examinadora
composta por docentes da Escola de
Comunicação da UFRJ.

Prof^ª Ilana Strozenberg: _____

Prof^ª Maria Helena Junqueira: _____

Prof. Paulo Roberto Pires: _____

CANDIDO, Bruna Gama. *Guerra e Paz: uma análise da abordagem dos conflitos nas histórias em quadrinhos*. Orientação Ilana Strozenberg. Rio de Janeiro: Escola de Comunicação, 2005. Monografia (Universidade Federal do Rio de Janeiro – Curso de Comunicação, habilitação Jornalismo).

Resumo

Análise da abordagem da guerra e dos conflitos urbanos nas histórias em quadrinhos. Apesar de sua imensa popularidade e grande influência na cultura popular da atualidade, as histórias em quadrinhos (HQs) permanecem como uma das mídias menos analisadas nos meios acadêmicos. Esta monografia tem por objetivo analisar a presença das guerras e conflitos urbanos no referido meio, por meio de dois estudos de caso: *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, HQ americana de 1986 que trata de caos urbano e guerra fria, e *Gen*, obra japonesa de 1973, que narra a saga de um sobrevivente da hecatombe nuclear de Hiroshima. Através desses exemplos, procura-se determinar o contexto em que são produzidos os quadrinhos que têm os conflitos como tema, a fim de estabelecer uma relação entre a conjuntura social e política de um país e sua produção quadrinhística.

Abstract

Analysis of the incidence of war and urban conflicts in comic books. Despite its huge popularity and great influence on popular culture nowadays, comics remain as one of the less studied media on academic environment. This work's purpose is to discuss the presence of war and urban conflict on comic books, by analyzing two case studies: *Batman – The Dark Knight Returns*, an American graphic novel published on 1986 focused in Cold War and the chaos on a metropolis; and *Barefoot Gen*, a Japanese work published on 1973, about the journey of a survivor of the tragedy of Hiroshima. Using these examples, it is intended to determine the context in which comics are produced, in order to establish a relation between the social and political context of a country and its comics production.

A todos que compartilham meu amor pelas histórias em quadrinhos

Agradeço a minha mãe, por alimentar o meu vício de quadrinhos por quase duas décadas

Aos meus irmãos, por compartilharem esse vício
Aos meus tios e tias, aos meus muitos primos e à minha avó, por acreditarem tanto em mim

Aos amigos, pelas risadas e pelo incentivo
A Profª Ilana pelos ensinamentos
E a Deus, por criar os quadrinhistas, sem os quais
minha vida não teria a mesma graça

SUMÁRIO

Introdução	1
Capítulo 1 – As histórias em quadrinhos	3
1.1 – Lendo uma história em quadrinhos – um estudo da forma	3
1.2 – Som: balões e onomatopéias	4
1.3 – Iconização	13
1.4 – O quadrinho: tempo e espaço	15
Capítulo 2 – Histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa	24
2.1 – História das histórias em quadrinhos	24
2.2 – Indústria dos quadrinhos – contexto de produção e publicação	32
2.2.1 – O contexto de produção americano	33
2.2.2 – O contexto de produção japonês	34
2.3 – Segmentação nos quadrinhos	41
2.4 – Quadrinhos e a figura do herói	44
Capítulo 3 – Estudo de caso – Gen, Uma História de Hiroshima	52
3.1 – Resumo	52
3.2 – Contextualização histórica	54
3.3 - Análise	57
Capítulo 4 – Estudo de caso – Batman- O Cavaleiro das Trevas	63
4.1 – Resumo	63
4.2 – Contextualização histórica	67
4.3 - Análise	69
Conclusão	76
Bibliografia	78

Introdução

As histórias em quadrinhos são um dos produtos culturais mais influentes e de maior alcance do último século. Elas estão por todo o mundo, seja na forma de revistas ou tiras de jornal. Somente *Peanuts* (Minduim), de Charles Schultz, é traduzida para 40 idiomas e publicada em quase 2600 jornais em 75 países, atingindo mais de 350 milhões de leitores todos os dias¹. Os ícones do mundo das tiras e gibis estão por toda parte. Eles foram transpostos para o cinema, teatro, televisão e até mesmo ópera². Na época da conquista espacial, a nave Apolo 8 e seu módulo lunar receberam os nomes de Charlie Brown e Snoopy, respectivamente. Durante a Segunda Guerra, Mussolini proibiu a distribuição das histórias de Flash Gordon, acreditando que seus poderes sobrenaturais eram prejudiciais à política fascista. Ainda nessa época, para alegria das tropas americanas, personagens como Super-Homem, Capitão América, Tarzan, Flash Gordon e Mandrake combateram as tropas nazi-fascistas em suas histórias. E para homenagear um personagem que divertiu várias gerações, foi erguida no Texas uma estátua em homenagem ao marinheiro Popeye.

Há mais de um século, os quadrinhos são testemunhas de muitas realidades, retratando-as de diversas maneiras. Até mesmo já previram acontecimentos – muito antes da célebre frase de Yuri Gagarin, a Terra já era azul nos gibis de Flash Gordon, Buck Rogers e Brick Bradford. Vários artistas consagrados e estudiosos já declararam ser admiradores dos quadrinhos, entre eles Picasso, Fellini, McLuhan, Godard, Umberto Eco e Edgar Morin. Em maior ou menor escala e das mais variadas formas, os quadrinhos alcançam boa parte da população mundial.

Mas como pode uma mídia tão influente ser tão subestimada? Poucos são os trabalhos que se dedicam a estudar o conteúdo das histórias em quadrinhos – talvez porque muitos ainda a ignorem, considerando-a mero divertimento infantil, indigno de discussões acadêmicas sérias. Os poucos estudos existentes costumam focar somente nos quadrinhos ocidentais, e geralmente tratam da parte artística. Esta monografia é um exame de conteúdo dos quadrinhos como narrativas sobre a realidade.

¹ Segundo informações do site oficial da tira (www.peanuts.com)

² Gen – Pés Descalços, obra japonesa que é um dos estudos de caso desta monografia.

As guerras e conflitos urbanos são assuntos discutidos exaustivamente em todos os meios de comunicação. Dezenas de filmes, peças de teatro e pinturas foram feitas com esse tema, e não é diferente com os quadrinhos. Como toda expressão cultural, um gibi está inserido em um determinado contexto social, e pode ser lido como um discurso que ao mesmo tempo representa e comenta esse contexto, seja como crítica ou apologia. Portanto, é importante analisar a relação entre quadrinhos e conflito para entender de que modo as narrativas dos quadrinhos registram determinadas realidades.

Para falar de quadrinhos, é importante que se explique seus elementos, história e indústria. Assim, a primeira parte da monografia se constitui de um estudo sobre os quadrinhos em geral. No primeiro capítulo, definimos o que é uma história em quadrinhos, delineando sua estrutura e linguagem. No capítulo seguinte, explicamos como os quadrinhos se constituem em um meio de comunicação de massa, mostrando sua história e contexto de produção. Neste segundo capítulo também discutimos a presença do herói nas histórias.

Como estudos de caso, são utilizadas duas obras bastante diferentes, uma japonesa e outra americana. A escolha dessas obras deve-se a dois fatores: em primeiro lugar, EUA e Japão têm as maiores indústrias de quadrinhos do mundo; e além disso, uma das histórias tem como foco a Segunda Guerra, e a outra o caos urbano em uma metrópole. Dessa forma, é possível analisar como os quadrinhos retratam diferentes tipos de conflitos.

A HQ japonesa *Hadashi no Gen* (Gen – pés descalços) é uma obra em quatro volumes, escrita no início da década de 70, e que conta a história dos sobreviventes da bomba atômica sob o ponto de vista de um menino de sete anos. É conhecida mundialmente e já foi traduzida para dez idiomas; a edição brasileira data de 2000. O segundo estudo de caso, *Batman: Cavaleiro das Trevas*, foi publicado pela primeira vez em 1986 (1987 no Brasil) e mostra o caos de uma cidade sem lei, mergulhada em corrupção e violência.

O tema foi escolhido levando-se em consideração a já citada ausência de estudos sobre a relação entre a conjuntura de um país e sua produção de quadrinhos. O objetivo desta monografia é, por meio dos estudos de caso, analisar de que modo a produção cultural (no caso, a produção quadrinhística) de um país é afetada pelo seu contexto social e político.

Capítulo 1 - O que é história em quadrinhos

Para entender a abordagem dos conflitos nas histórias em quadrinhos, deve-se primeiro compreender todos os aspectos desse meio, conhecer sua história e os diferentes estilos de forma e conteúdo. Assim sendo, devemos começar pela definição: o que é, afinal, uma história em quadrinhos?

História em quadrinhos (ou simplesmente HQ) é em geral vista como uma mídia que alia imagens e texto para contar uma história. Will Eisner (1989), um dos maiores nomes da história dos quadrinhos, as define como “arte seqüencial”. Scott McCloud (1995, p. 9) desenvolve essa definição, conceituando-as como “imagens (pictóricas e outras) justapostas em seqüência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no leitor”.

É importante salientar que essa definição não inclui quaisquer especificações em relação a estilos, assuntos, gêneros ou público-alvo, e nem restrições quanto a materiais, ferramentas ou modo de publicação. A única exigência que se faz é que haja uma seqüência de imagens, o que exclui as charges e cartuns simples, compostos de apenas um quadro.

A definição supracitada também não faz qualquer referência às palavras, pois elas não existem em muitas histórias em quadrinhos. Contudo, a maioria das obras se constitui de uma combinação de ilustração e prosa, bem como os estudos de caso desta monografia, e por essa razão é importante entender de que forma as palavras e imagens são associadas.

1.1 - Lendo uma história em quadrinhos – um estudo da forma

Muito já foi dito acerca do processo de leitura das histórias em quadrinhos. A maioria dos especialistas concorda que ler uma obra como essa é uma tarefa mais complexa do que pode parecer à primeira vista. Como qualquer outra forma de arte, os quadrinhos possuem seu próprio código de significados, que envolve tanto texto quanto desenhos. Todo o conjunto do quadrinho é responsável pela transmissão do conteúdo enunciativo ao leitor: tanto imagens quanto palavras são necessárias ao entendimento da história. Portanto, para ler um gibi são necessárias habilidades interpretativas visuais e verbais, fazendo desse

tipo de leitura “um ato de percepção estética e de esforço intelectual”. (EISNER, 1989, p. 8)

Sobre esse assunto, Tom Wolf tem a dizer:

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;... aprender a ler... tem significado aprender a ler palavras... Mas... gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais... (WOLF apud EISNER, 1989, p.8)

Da mesma forma que um músico necessita saber ler uma partitura, com seus sinais específicos, um leitor de quadrinhos precisa entender como o mundo é representado em um gibi. A vantagem é que no gibi a maioria dos códigos é de conhecimento comum, ao contrário das notas musicais. De fato, a criação desse código é um dos aspectos mais notáveis das HQs. Por mais vasto que seja, ele geralmente é tão óbvio que dispensa qualquer explicação. Os quadrinhos se valem de ícones imagéticos mundialmente conhecidos, o que faz com que sua compreensão seja facilitada e internacionalizada. Assim, quando aparece uma lâmpada acesa sobre a cabeça de um personagem, imediatamente sabemos que ele teve uma idéia; uma série de asteriscos na fala indica um palavrão (censurado); e hieróglifos indicam que um discurso é ininteligível.

Estes são apenas alguns dos recursos que os artistas usam para expressar a realidade nos quadrinhos. Eles serão estudados a seguir com maior profundidade, começando pelos recursos de som, os balões e onomatopéias, que permitem que o leitor possa ‘ouvir’ uma história sem que nenhum som real seja emitido (DA SILVA, 2001, p.2).

1.2 - Som: balões e onomatopéias

Apesar de não haver uma regra que exija a presença das palavras nas HQs, elas se fazem presentes na maioria das obras. E mesmo que não haja falas, ainda temos que atentar para os sons do ambiente. Existem várias maneiras de se representar os diversos tipos de

sons no papel. Começemos pelas falas; para representá-las, existem, de acordo com Marny (1970), três formas de combinação de texto e imagem:

1. O texto aparece abaixo das imagens, como nas primeiras histórias, datadas de meados do século XIX.
2. O texto é inserido livremente, na forma de legendas, sem estar inserido nos balões.
3. O texto é inserido nos balões de fala, que saem da boca das personagens. Existem vários tipos de balões, cada um para uma finalidade diferente.

Tanto os letreiros como os balões permanecem em uso até hoje. Contudo, o letreiro tem uma utilização um pouco diferente. Enquanto os balões costumam ser usados para abrigar as falas das personagens, a legenda ou letreiro exprime uma narração em prosa dos acontecimentos, tanto sob o ponto de vista de uma personagem como de um narrador externo. Além disso, ela pode denotar pensamentos e análises, e informar ao leitor a respeito do andamento da história (passagens de tempo, informações sobre o local em que se desenrola a trama, etc.). O letreiro pode ainda ter um tratamento gráfico especial, de forma a funcionar como uma extensão da imagem.

Quanto aos balões, sua importância é gigantesca para o entendimento da estrutura das HQs. Eles distinguem os quadrinhos de qualquer outra forma de arte, e variam conforme o sentido que o autor deseja dar à leitura. A forma de um balão é tão relevante quanto o seu conteúdo como parte do código visual dos gibis.

Benayosen (in CIRNE, 1970) aponta 72 diferentes tipos de balões. A maioria dos desenhistas se atém aos tipos mais comuns, mas alguns artistas são famosos, até mesmo cultuados, pelo uso criativo dos balões, como Will Eisner e Walt Kelly. A tira *Pogo*, de autoria de Kelly, é um exemplo de como os balões (tanto em forma quanto em conteúdo) podem ser utilizados para enriquecer uma história. Além de experimentar diferentes tipos de balões, Kelly também usava vários tipos de letras e onomatopéias.

Mas o objetivo desse trabalho não é discorrer sobre mais de setenta tipos de balões. Portanto, iremos nos ater apenas aos tipos mais utilizados. O balão mais comum é arredondado e indica uma fala normal; já um balão de linhas quebradas como os dentes de um serrote indica gritos, irritação, ou uma voz vinda de um rádio ou outro aparelho

eletrônico; as linhas pontilhadas indicam uma voz baixa ou sussurro; a linha tremida denota vacilação na voz. Os balões também podem aparecer quebrados ou sobrecarregados para denotar o terror ou a cólera do locutor.

DA SILVA (2001) chama a atenção para o fato de que até mesmo o rabicho (linha que liga o balão ao personagem) tem sua importância: quando o balão é cortado de uma forma que o rabicho não aparece, é porque quem está falando não está sendo visto na cena; quando o autor quer expressar uma pausa entre duas falas de uma personagem, ele desenha dois balões conectados por um rabicho. Outra forma bastante utilizada é a substituição do rabicho por pequenos círculos, o que indica que o que está expresso no balão é o pensamento da personagem.

Além do formato dos balões em si, devemos prestar atenção em como as palavras estão dispostas em seu interior. Gritos e irritação são indicados por letras grandes ou em negrito; um discurso rápido será geralmente representado por palavras em itálico. O formato das letras deve ser considerado: em geral, o letreiramento é feito à mão e se utiliza letra de imprensa. Contudo, a letra cursiva faz aparições ocasionais, quando o autor deseja uma aproximação maior com a psicologia da personagem – uma história em forma de diário, por exemplo. Da mesma forma, pode-se utilizar tipos mecânicos para obter o efeito inverso – como representar a fala de um robô. Além disso, as palavras podem formar ondas, para imitar o som de uma música, ou sair dos balões e invadir o quadrinho, indicando que aquele som tomou conta de todo o ambiente.

Enquanto as falas são expressas pelos balões, o som ambiente é expresso por outro recurso característico das histórias em quadrinhos: a onomatopéia. Surgida em 1897, na tira *The Katzenjammer Kids*, ela hoje é utilizada em todo o mundo e define o conjunto de palavras, letras, sinais e desenhos que procuram reproduzir os sons. “Qualquer elemento da realidade que encontre dificuldade de ser expresso sucinta e precisamente, como a linguagem dos quadrinhos exige, pode ser representado pelas onomatopéias” (DA SILVA, 2001, p. 2). A transposição desses sons chega por vezes a ser um elemento pictórico: “as sílabas sonoras incham-se, desfiam-se, adelgaçam-se, para sugerirem a intensidade dos fatos” (MARNY apud ANSELMO, 1975, p.).



Figura 1 – As palavras não são necessárias à compreensão de uma história em quadrinhos. Nessa cena de *The Spirit*, de Will Eisner, a narrativa é feita apenas com imagens; a palavra só aparece no cartaz, no fim da ação.

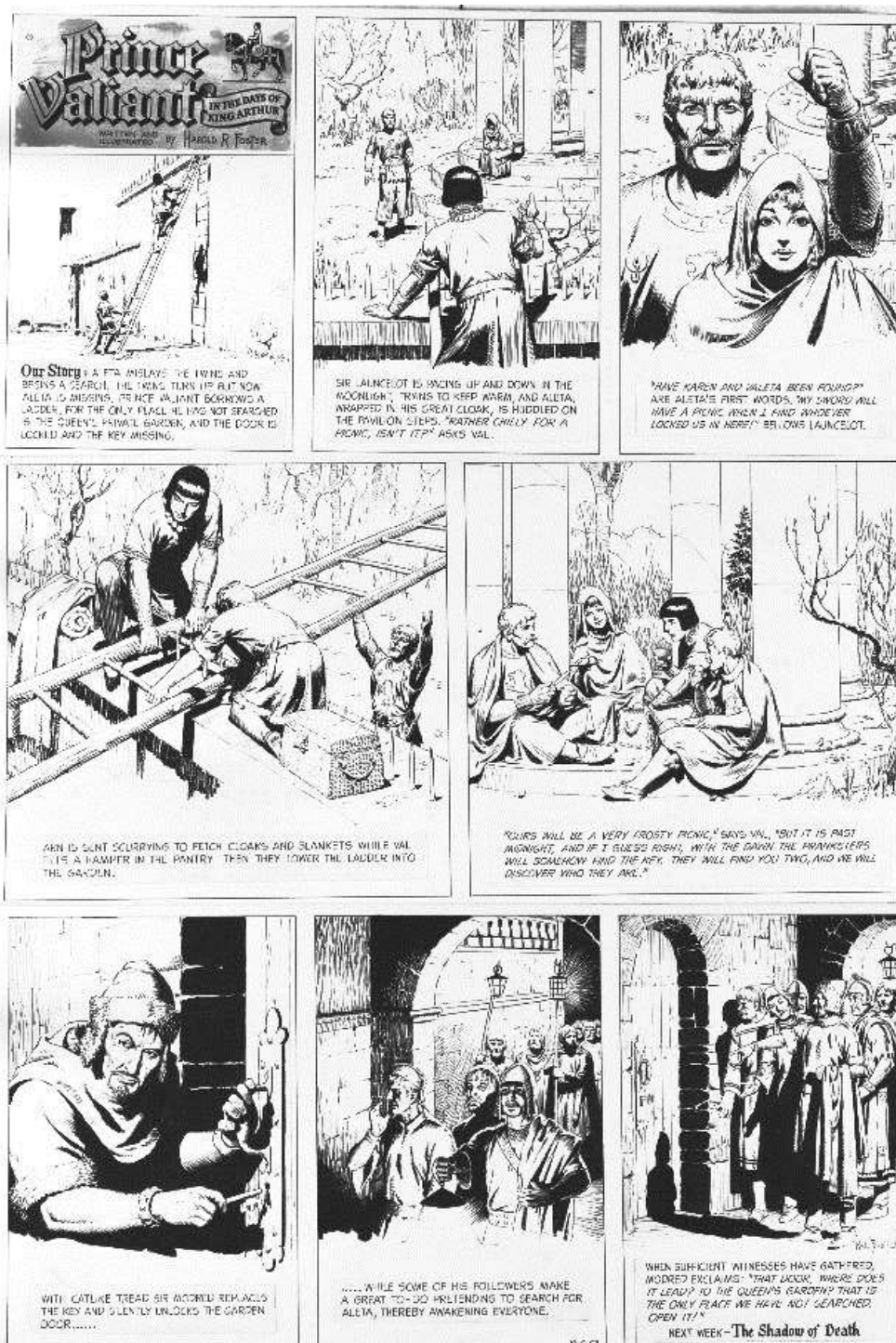


Figura 2 – O texto pode ser inserido livremente, embaixo das imagens.

Fonte: Príncipe Valente, de Hal Foster



Figura 3 – O texto pode ser inserido em legendas
Fonte: Mulher-Maravilha: Hiketeia



Figura 4 – O texto pode estar inserido em balões
 Fonte: Gen, volume 4

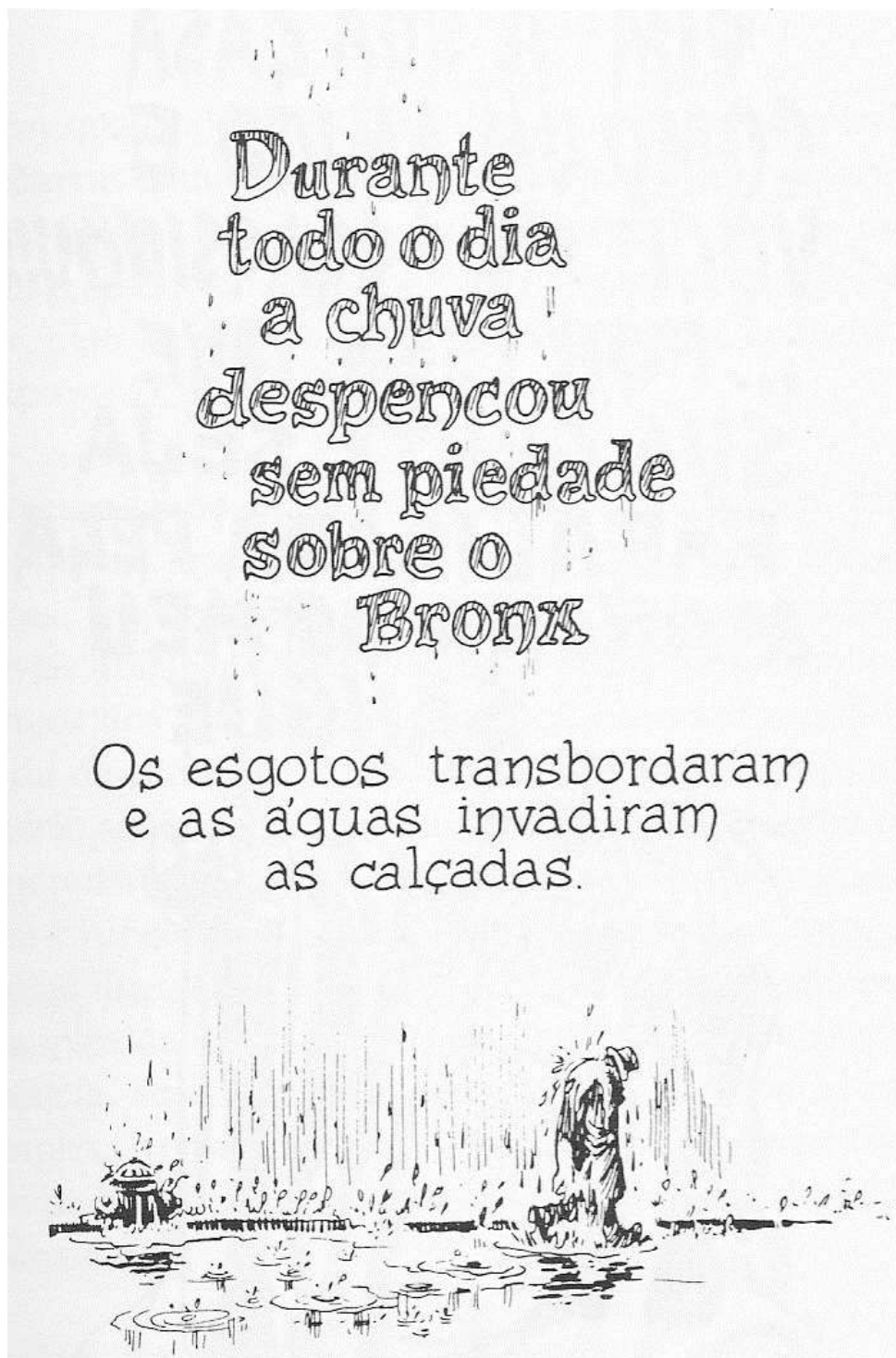


Figura 5 – O letreiro pode ter um tratamento especial, funcionado como extensão da imagem. Neste caso, o letreiro reforça a idéia da chuva.

Fonte: Um Contrato com Deus, de Will Eisner



Figura 6 – Os balões têm função maior do que apenas enquadrar a fala das personagens. Eles também acrescentam significado e comunicam a característica do som.
Fonte: Quadrinhos e arte seqüencial, Will Eisner.



Figura 7 – O estilo das letras dentro do quadrinho também é importante. A letra cursiva indica que a personagem escreve a história.
Fonte: Magali, de Mauricio de Souza



Figura 8 – As onomatopéias são utilizadas para exprimir os sons do ambiente em um história em quadrinhos. Fonte: Chico Bento, de Mauricio de Souza.

1.3 - Iconização

Os quadrinhos são em sua maioria uma união de palavras e imagens. Deste modo, além dos recursos que representam o som, também existem aqueles relacionados às figuras. À primeira vista, pode parecer que representar a realidade através de um desenho é tarefa simples. Porém, para que possamos considerar que a mensagem foi passada de modo eficiente, é preciso que autor e leitor entendam a imagem da mesma forma. Segundo Eisner (1989, p. 14), “o sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais”. Ou seja, o autor deve ter o domínio do código usado nos quadrinhos – saber utilizar os ícones.

Um ícone é algo que representa uma pessoa, coisa, local ou idéia. De acordo com McCloud (1995), existem três tipos de ícones: os símbolos, que representam idéias (como a suástica, a estrela de Davi e o yin-yang) os ícones de linguagem e ciência (letras e símbolos musicais, por exemplo), e as figuras. Neste item, trataremos desse último tipo, que constituem as imagens pictóricas – as mesmas citadas na definição de histórias em quadrinhos no início do capítulo.

Nos ícones não-pictóricos (letras, números e símbolos), o significado é fixo e absoluto. Um ícone não-pictórico representa uma idéia; sua aparência não afeta seu significado porque ele representa algo invisível. Já os ícones pictóricos podem diferir mais ou menos da realidade que representam. O nível de abstração de uma figura varia de uma arte realista, semelhante a uma fotografia, a um cartum.

As histórias em quadrinhos diferem muito em relação ao grau de abstração de seus desenhos. Algumas – em especial as obras americanas de super-heróis – têm uma arte bastante detalhada. Outras apresentam desenhos muito mais simples. Entretanto, como demonstram as vendas de *Peanuts*, os leitores respondem tão bem a desenhos altamente simplificados quanto à arte detalhada, mostrando que não é necessário um desenho digno de Michelangelo para se produzir quadrinhos de sucesso. As pessoas interpretam tanto um *smiley* (composto apenas de uma linha e dois pontos) quanto uma foto (com todos os seus

detalhes) como sendo um rosto. De fato, segundo McCloud, às vezes um autor consegue atingir melhor o leitor com um cartum do que com uma arte realista. A esse processo ele chama “amplificação através da simplificação” (McCLOUD, 1995, p. 30).

De acordo com esta teoria, ao simplificar uma imagem, o artista não está eliminando os detalhes, mas sim se concentrando em detalhes específicos. Através da simplificação do desenho, o autor elimina todas as distrações e se concentra (e aos leitores) em um aspecto específico: quando menos se chama atenção para o mensageiro, mais atenção se chama para a mensagem. Somado a isso está o fato de que o cartum é universal: quanto mais cartunizado um rosto, quanto menos específico, mais pessoas ele pode descrever e, portanto, é mais fácil a identificação com o leitor. A simplicidade do cartum nos afeta tanto porque nele vemos a nós mesmos.

“Ao trocar a **aparência** do mundo **físico** pela **idéia** da forma, o cartum coloca-se no mundo dos **conceitos**. Através do **realismo** tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo **externo** e através do cartum, o mundo **interno**” (McCLOUD, 1995, p. 41). Ou seja, quando o autor quer enfatizar os conceitos em lugar da aparência física, ele generaliza a imagem, deixando-a com poucos detalhes; se ele quer, por outro lado, representar o mundo físico, algum realismo será necessário.

Como já dito, uma das razões para os desenhistas cartunizarem os personagens é alcançar maior identificação com o público. Mas eles só precisam iconizar os personagens; os cenários, portanto, podem ser detalhados. Algumas HQs são célebres por apresentarem personagens bastante iconizados e cenários extremamente detalhados. “Essa combinação permite que os leitores se disfarcem num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas para ver, outro conjunto para ser.” (McCLOUD, 1995, p. 43)

Esse estilo é bem mais comum na Europa e no Japão, mas pode ser encontrado nos EUA nas obras de Carl Banks e Dave Sim³, por exemplo. Nos quadrinhos nipônicos, por outro lado, esse estilo é muito popular hoje, resultando em personagens altamente icônicos

³ Desenhistas das obras Pato Donald e Cerberus the Aardvark, respectivamente.

sobre um fundo quase fotográfico⁴. Os japoneses não pararam por aí: eles perceberam que a iconização tinha outros usos, como iconizar alguns personagens para acentuar sua familiaridade com o leitor, enquanto outros são desenhados em estilo mais foto-realista para acentuar sua infamiliaridade.

No ocidente, os quadrinhos icônicos são muito usados tanto em obras infantis quanto adultas. Como já mencionado, as obras juvenis americanas são mais calcadas no foto-realismo. Na verdade, é interessante notar que, no ocidente, os dois baluartes da iconização são os quadrinhos infantis e o *underground*, o que mostra como uma arte absolutamente simples pode se prestar a vários estilos. As obras que constituem os estudos de caso desta monografia – Gen, pés descalços e Batman: Cavaleiro das Trevas – têm um estilo bastante distante do foto-realismo. Outras obras famosas sobre guerra, como *Maus*, de Art Spiegelman e Palestina, de Joe Sacco, também têm traços muito iconizados, o que confirma a teoria de McCloud de que, ao simplificar o mensageiro, a mensagem é passada de modo mais efetivo.

1.4 – O quadrinho: tempo e espaço

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a **captura** ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. (EISNER, 1989, p. 38)

Um estudo da forma nas histórias em quadrinhos não estará completo enquanto não nos detivermos no mais importante de seus aspectos, aquele que define o meio: o próprio quadrinho. A HQ nada mais é do que um esforço de capturar a realidade no papel, e é através do enquadramento que se dá essa captura. O enquadramento nos quadrinhos não corresponde exatamente ao quadro cinematográfico, pois é “parte do processo criativo mais do que resultado da tecnologia” (EISNER, loc. cit.). De acordo com o espaço que

⁴ McCloud afirma que, no Japão, os personagens icônicos são em grande parte influência do desenhista Ossamu Tezuka, enquanto os fundos altamente realistas são um fenômeno mais recente, influência do desenho ocidental.

representam, os enquadramentos são denominados planos, que podem ser de seis tipos, segundo Da Silva (2001):

- o plano geral, que é um enquadramento em que é possível se observar todo o ambiente em que se desenvolve a ação;
- o plano total, em que o enquadramento coloca as dimensões do espaço próximas ao personagem;
- o plano americano, que recorta as personagens a partir dos joelhos;
- o plano médio, que mostra a personagem acima da cintura;
- o primeiro plano, que limita o espaço aos ombros;
- e por último, o plano de detalhe, em que se mostra apenas uma parte de um corpo ou objeto qualquer.

A cada um desses planos está vinculada uma carga de expressividade. A utilização de um determinado enquadramento depende do que o desenhista pretende comunicar no momento, do aspecto para o qual ele quer chamar mais atenção. Neste sentido, observa-se que enquanto o plano geral dá pouca informação sobre a psique da personagem, o primeiro plano permite que se preste atenção às suas expressões faciais. Dessa forma, o predomínio de determinado plano indicaria preferência do autor por um tratamento mais intimista ou não em relação às personagens.

Além do espaço, o quadrinho também delimita o tempo de narrativa, e pode ser manipulado de forma a obter uma emoção específica, um processo que Eisner (op. cit., p. 25) denomina *timing*. Existem várias formas de utilizar o quadrinho para manipular o ritmo da narrativa: por exemplo, para comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos estreitos, de modo que a ação fica mais segmentada e o ritmo mais rápido, como uma música em staccato; para obter o efeito contrário utiliza-se uma quantidade menor de quadros grandes.

Também os requadros - as linhas que demarcam o espaço dos quadros - podem adquirir grande importância. Assim como o balão, o requadro pode ser desenhado de forma diferente. O *flashback* é geralmente representado por um requadro ondulado; um requadro em forma de nuvem pode ser usado para indicar que a ação ocorreu apenas no pensamento da personagem; já a ausência de requadro expressa espaço ilimitado.

O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (EISNER, 1989, p. 46)

Ou seja, o requadro, assim como o formato e tamanho do quadrinho, tem uma função emocional – ele é um recurso que cria uma interação com o leitor, e é parte fundamental do código das HQs.

Tão importante quanto a estrutura do quadrinho em si é a relação entre os vários quadros em uma página. Como dito anteriormente, a maneira com que os quadrinhos estão dispostos na página afeta a emoção do leitor. O aspecto final a ser estudado neste capítulo é como se dá a continuidade e o movimento nas histórias em quadrinhos.

O mundo à nossa volta é resultado de nossa percepção. Através dos nossos cinco sentidos, podemos perceber que uma mesa está dois metros à frente, que o tempo está absurdamente frio, ou que a comida está cheirando bem. Não podemos ver todo o planeta, mas sabemos que ele existe – presumimos que ele existe. Esse processo mental que faz com que observemos as partes e percebamos o todo é o que McCloud (1995, p. 63) chama de “conclusão”.

Os quadrinhos utilizam a conclusão todo o tempo. Ela é o que faz com que um *smiley* seja percebido por nós como um rosto, ou que uma sucessão de imagens estáticas crie movimento. É a mente do leitor que faz com que um personagem de quadrinhos fale, ande ou lute; não há movimento real.

O cinema, assim como os quadrinhos, é composto de uma sucessão de imagens estáticas. Porém, no cinema, não somos nós que ligamos essas imagens e fazemos com que se movimentem. O fato de uma máquina mover essas imagens faz com que, em um filme, a conclusão seja instantânea, involuntária e virtualmente imperceptível. Nos quadrinhos, no entanto, o processo conclusivo é tudo menos involuntário. É necessário que o leitor preencha o espaço entre dois quadros. Da Silva (2001) argumenta que a continuidade e o movimento são parte de um contrato com o leitor, e como e quanto esse contrato será

honrado depende muito de como o artista utiliza os recursos à sua disposição para convencê-lo de que aquelas imagens possuem uma relação de movimento.

Por todos esses aspectos, podemos perceber que tão importante quanto o que se diz em uma história em quadrinhos é como se diz. A configuração da página é tão ou mais importante do que o texto em si. Como foi explicado ao longo do capítulo, existem várias maneiras de se atingir o leitor, de forma mais suave ou mais hostil, ou de forma a induzi-lo a um determinado ponto de vista. E em uma história sobre guerra, isso é usado de forma a destacar o ponto de vista que o autor deseja validar.



Figura 9 – São vários os estilos de desenho nos quadrinhos. A maioria dos gibis de super-heróis tem uma arte bastante detalhada e realista.

Fonte: Reino do Amanhã, por Mark Waid e Alex Ross



Figura 10 – Outras obras se caracterizam por apresentar personagens iconizados sobre fundos realistas.

Fonte: Tintin, por Hergé

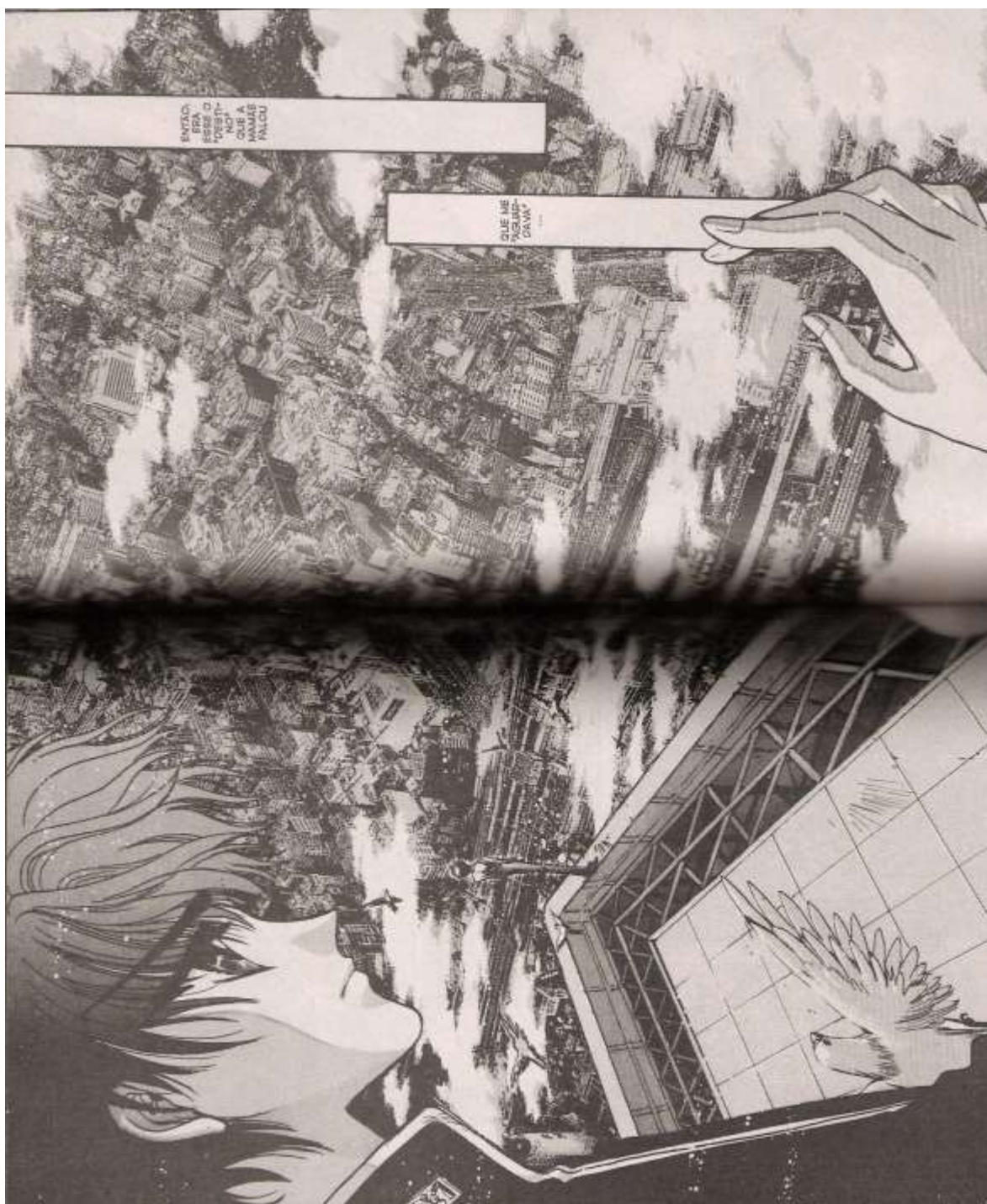


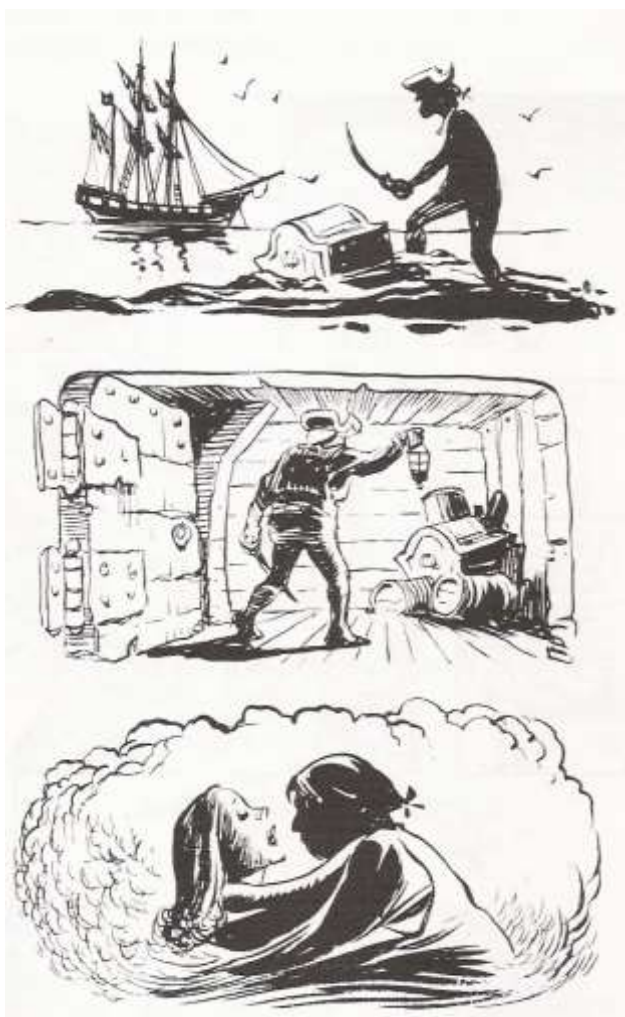
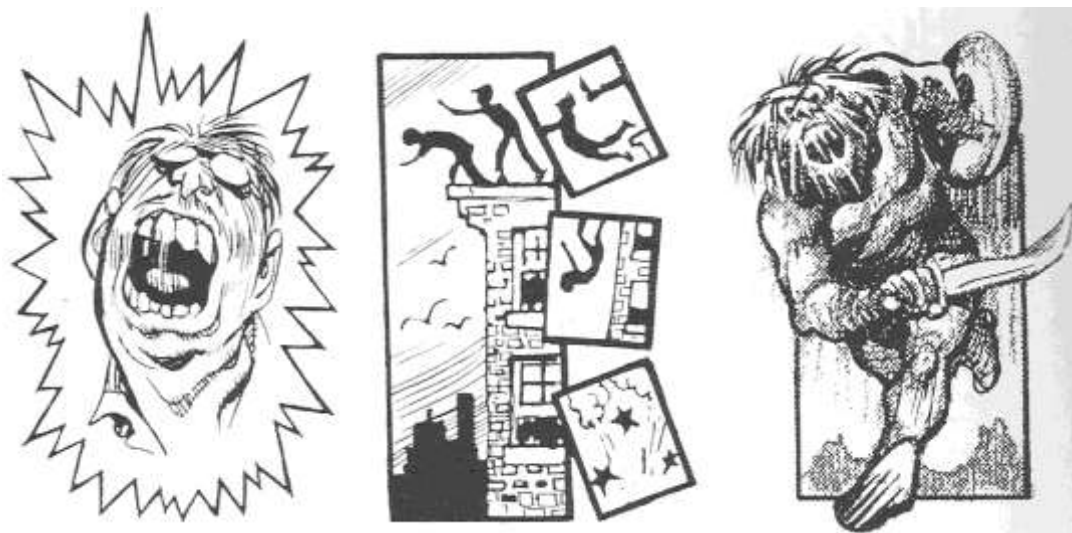
Figura 11 – O estilo japonês apresenta personagens muito iconizados sobre fundos quase fotográficos.

Fonte: X/1999, por CLAMP



Figura 12 – Os quadrinhos podem ser utilizados para manipular o tempo da narrativa. Quadrinhos estreitos ajudam a segmentar a ação, enquanto quadros maiores indicam um tempo de narrativa maior.

Fonte: Batman – Cavaleiro das Trevas, por Frank Miller



Figuras 13 e 14 – O formato do requadro pode passar diferentes idéias ao leitor. Na figura acima, por exemplo, temos o traçado denteado, que exprime um estado de tensão. Já o quadro comprido, com vários quadrinhos pequenos, ajuda a reforçar a idéia de uma queda de um lugar muito alto. Por último, a personagem rompendo o quadrinho sugere ameaça e violência.

Na figura ao lado, dois exemplos opostos: a ausência do requadro denota vastidão, enquanto o requadro formado pelas paredes do cofre transmite confinamento. E a nuvem indica que a cena se passa ou em um sonho ou na memória do personagem.

Capítulo 2 – Quadrinhos como meio de comunicação de massa

No capítulo anterior, estudamos técnica e estrutura das histórias em quadrinhos, e como seus recursos podem ser utilizados de modo a produzir diferentes resultados na narrativa. Neste segundo capítulo, falaremos da HQ como meio de comunicação de massa, explicando como ela surgiu, qual seu alcance e sua estrutura de produção e distribuição.

2.1 - História das histórias em quadrinhos

A maioria dos livros sobre histórias em quadrinhos data sua gênese do final do século XIX: alguns com a publicação de “*The Yellow Kid*” no jornal New York World, em 1895, outros com “*The Katzenjammer Kids*”, publicado pelo New York Journal em 1897⁵. Contudo, apesar da maioria dos estudiosos creditar aos Estados Unidos a criação dos quadrinhos, há controvérsias quanto à veracidade dessa afirmação, pois alguns artistas europeus vinham desenvolvendo trabalhos muito semelhantes com os americanos desde a primeira metade do século⁶. Além disso, se considerarmos a definição de quadrinhos como “arte seqüencial”, ou seja, uma série de imagens em ordem deliberada destinada a contar uma história, podemos datar o início dessa mídia de muito antes do século XIX.

São abundantes os exemplos de arte seqüencial na antiguidade. Na busca de antepassados mais remotos que o Yellow Kid, McCloud (1995) cita a tapeçaria Bayeux, uma obra francesa de 70 metros de comprimento que retrata a conquista normanda da Inglaterra, datada do século XI. Retrocedendo mais um pouco, encontramos em Roma a Coluna de Trajano, uma obra de mais de trinta metros de altura finalizada no ano 113 D.C.,

⁵ MARNY (1970) credita o pioneirismo à obra de Outcault, enquanto COUPERIE (1970) considera *The Yellow Kid* um precursor direto das HQs e prefere definir *Katzenjammer Kids* como a primeira história em quadrinhos verdadeira. A razão da discórdia é que, apesar de *The Yellow Kid* trazer pela primeira vez os balões, ainda não apresentava as onomatopéias, que somente foram introduzidas em *The Katzenjammer Kids*. Sem as onomatopéias, não se completaria a configuração habitual da história em quadrinhos.

⁶ Os nomes mais proeminentes dessa época na Europa são o suíço Rodolphe Töpffer, com *M. Vieux-Bois* (1827), o alemão Wilhelm Busch, com *Max und Moritz* (Juca e Chico, 1865), e o francês Christophe, pseudônimo de Georges Colomb, com *A Família Fenouillard* (1889). Esses pioneiros aliam a literatura ao desenho e, freqüentemente, exibem situações cômicas. As primeiras histórias apresentam desenhos divididos em quadros acompanhados de legendas, que dão continuidade às ações.

que narra a conquista da Dácia (atual Romênia) pelo imperador Trajano. Retornando ainda mais, chegaremos aos egípcios e maias, cujas pinturas, feitas há mais de três mil anos, contavam histórias por meio de seqüências deliberadas de imagens pictóricas. De fato, podemos recuar até a pré-história, quando nossos antepassados deixaram testemunhos de sua era através dos mais simples traços (ANSELMO, 1975, p. 40).

Todas essas obras têm como denominador comum o uso de imagens em seqüência para contar uma história. Dessa maneira, podemos perceber que a arte seqüencial é bem mais antiga do que muitas outras formas artísticas.

Contudo, apesar de os quadrinhos existirem há séculos como forma de arte, sua utilização como meio de comunicação de massa só foi possível com a invenção da imprensa. Do final do século XV ao final do século XIX, houve uma evolução muito grande das técnicas de impressão de imagens, o que tornou possível a produção de narrativas seqüenciais em imagens. Na Europa, muito antes de Outcault e Dirks, Rodolphe Töpffer produziu sátiras com imagens em seqüência em 1827, o que faz com que McCloud o considere o pai da história em quadrinhos moderna:

De muitas maneiras, o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. Infelizmente, nem o próprio Töpffer conseguiu compreender todo o potencial de sua invenção, tomando-a como um simples *hobby*. (...) Mesmo assim, a contribuição de Topffer pros quadrinhos é considerável pois, apesar de não ser desenhista nem escritor, ele criou uma forma que era as duas coisas. Uma linguagem própria. (MCLOUD, 1995, p. 17)

E sua configuração atual realmente data do século XIX. Desde então, a história em quadrinhos evoluiu, tanto em qualidade do traço como em acabamento, e seu alcance atingiu níveis astronômicos, como veremos mais adiante no capítulo que trata dos quadrinhos como meio de comunicação de massa.

Ainda que haja controvérsias sobre o pioneirismo americano nas HQs, não há quaisquer dúvidas de que foram eles os responsáveis pela popularização do meio, que começou com a briga entre os magnatas da imprensa Joseph Pulitzer, proprietário do jornal *New York World*, e Randolph Hearst, dono do *New York Journal*. Pulitzer lutava contra a

decadência de seu jornal, e para isso investia em ilustrações, enormes manchetes e seções esportivas para atrair mais leitores. Uma de suas melhores armas era o suplemento dominical, no qual era publicado o *Yellow Kid*⁷ de Outcault. Hearst atraiu o artista para o seu jornal, roubando boa parte do público de Pulitzer, e além disso contratou Rudolph Dirks, que criou *The Katzenjammer Kids*, um sucesso imediato. O sucesso dessas primeiras histórias provocou uma avalanche de novas obras, e logo havia tiras em diversos jornais americanos.

Nos EUA, os jornais forneceram as condições para o florescimento das HQ, quer através das *daily comic strips* (tiras cômicas diárias ou tiras diárias de quadrinhos), ou dos *sunday comics* (suplementos dominicais de quadrinhos). E, observe-se, tratava-se de jornal diário para adultos. (ANSELMO, 1975, p. 46).

Nas primeiras décadas de vida, os quadrinhos eram apresentados em tiras, diárias ou semanais, e eram em sua maioria humorísticos, razão do nome que carregam até hoje em inglês – *comics* (cômicos). Algumas histórias daquela época estão entre as maiores obras de quadrinhos já escritas, como *Little Nemo in Slumberland*⁸, de Windsor McCay, e *Krazy Kat*⁹, de George Herriman. Esse período entrou para a história das HQs como uma era de experimentação - tanto em relação à palavra quanto à imagem - e de grande liberdade de criação dos artistas. Também foi um período de diversas transformações fundamentais para o meio.

⁷ O nome Yellow Kid (Garoto Amarelo) deve-se à cor do camisolão que o menino sempre vestia. A cor virou um símbolo das mudanças que Pulitzer fazia no jornal, muitas vezes utilizando o sensacionalismo para atrair mais público. Essa é a origem da expressão *yellow journalism* (jornalismo amarelo) para designar a imprensa sensacionalista.

⁸ Todas as noites o menino Nemo é levado ao país dos sonhos, onde vive perigosas aventuras junto com um anão, um canibal, um cachorro e uma princesa. A história sempre termina com Nemo caindo na cama e despertando. A tira alcançou maior popularidade a partir da segunda metade do século XX. Entre suas maiores qualidades estão o detalhismo dos desenhos, uso das cores, variedade e complexidade de cenários e personagens.

⁹ Krazy Kat narra as aventuras de um eterno triângulo: a gata Krazy Kat, apaixonada por um camundongo, Ignatz, que a detesta e a castiga habitualmente com tijoladas, e o cão de guarda Ofissa B. Pulp, enamorado de Krazy. O cão persegue Ignatz continuamente, a quem sistematicamente agarra para atirá-lo numa cadeia, de onde ele sai para dar mais tijoladas em Krazy, que continua apaixonada.

Em 1907, a tira *Mutt and Jeff*, de Bud Fischer, tornou-se a primeira HQ a ser publicada com sucesso todos os dias¹⁰, abrindo caminho para que os quadrinhos não mais se restringissem ao suplemento dominical e invadissem o jornal diário.

Em 1912, Rudolph Dirks (*Katzenjammer Kids*) deixou o New York Journal pelo New York World. Contudo, Hearst não permitiu que o autor levasse sua tira para o jornal concorrente, motivando um dos primeiros processos de direitos autorais da imprensa. No julgamento, ficou decidido que Hearst deteria os direitos sobre o nome “*The Katzenjammer Kids*”, enquanto Dirks ficaria com os personagens. O artista mudou então o nome da tira para *Hans and Fritz* (posteriormente *The Captain and the Kids* – no Brasil, Os Sobrinhos do Capitão) e Hearst contratou outro artista para dar continuidade à série em seu jornal. Esse processo abriu caminho para a formação de organizações que distribuíam os quadrinhos em todo o mundo – os *syndicates*¹¹ (MOYA, 1970, p. 37).

No final dos anos 20, teve início uma grande mudança no mundo dos quadrinhos. As histórias, antes muito focadas no humor, começaram a apresentar tramas de ação e aventura – chegava a Era de Ouro dos heróis. Os primeiros foram *Buck Rogers* e *Popeye* (1929), mas logo se seguiram *Dick Tracy* (1931), *Mandrake* (1934) e *Fantasma* (1936). Os artistas de maior destaque dessa época foram Alex Raymond, com *Flash Gordon* e Jim das Selvas, ambos de 1934, e Hal Foster, com *Tarzan* (1929) e *Príncipe Valente* (1937). Com o advento das revistas em quadrinhos, em 1934, a presença dos super-heróis se consolidou, e já reinava absoluta quando do lançamento de *Super-Homem* (1938), de Joe Shuster e Jerry Siegel, e *Batman* (1939), de Bob Kane. Em 1940 surgiu *The Spirit*, de Will Eisner, que com o inovador uso de cortes, ângulos insólitos e sombras revolucionou a linguagem dos quadrinhos.

É importante lembrar que nessa época havia várias boas histórias sendo produzidas em diversos lugares do mundo. Contudo, a maioria não era muito conhecida fora de seu

¹⁰ A primeira tira a ser publicada diariamente foi, na verdade, *A Piker Clerk* de Clara Briggs (em 1904), mas a empreitada não teve sucesso. (MOYA, 1970, p. 311)

¹¹ Até hoje as tiras de jornal americanas são publicadas através dos *syndicates*, corporações que empregam não apenas desenhistas, mas também cronistas e jornalistas e vendem seu produto aos jornais. Dessa forma, o autor é empregado do *syndicate*, que detém os direitos sobre o título, os personagens e tema da história. O artista tem um contrato de remuneração fixa e uma porcentagem sobre os lucros da venda e adaptação para cinema, TV e publicidade. Se por um lado, isso assegura a distribuição em larga escala das obras do autor, por outro limita a sua liberdade de criação, pois os *syndicates* podem interferir com os rumos da trama.

país de origem. De 1929, temos o belga *Tintin*, de Hergé, que se destaca pelos personagens cartunizados sobre fundos bastante detalhados; do Brasil, *Lamparina*, de J. Carlos, publicado pela primeira vez em 1928 na revista *O Tico-Tico*; e do Japão, temos *Norakuro*, sobre um cãozinho que se alista no Exército Imperial mas não consegue fazer nada direito.

Quando os EUA adentraram a Segunda Guerra, o presidente Roosevelt fez um apelo aos desenhistas de quadrinhos, e praticamente todos os personagens lutaram ao lado das tropas aliadas contra o Eixo¹². Data dessa época o personagem mais declaradamente militarizado da história dos quadrinhos: o Capitão América, que já em sua primeira edição mata o espião nazista que havia matado seu benfeitor no momento da experiência para lhe conceder superpoderes: “*Thus, a champion of freedom is born and a foe of Liberty meets his death in a truly symbolic revelation of things to come*”¹³.

A utilização dos quadrinhos como propaganda ideológica não foi privilégio dos EUA: no Japão, por exemplo, os desenhistas que não apoiassem o governo em suas histórias eram perseguidos e presos.

Contudo, tão logo acabou a guerra, a Era de Ouro dos quadrinhos chegou ao fim, sendo seguida por uma época de profunda censura, a qual Teixeira (2003) afirma ter ganhado caráter organizado a partir da segunda metade da década de 40 e atingiu seu auge nos anos 50: “Aparentemente, a popularidade crescente dos quadrinhos, atestada pelas ótimas vendas durante o período que ficou conhecido como Era de Ouro, foram determinantes para que os possíveis efeitos dos gibis sobre a juventude americana chamassem a atenção da mídia” (TEIXEIRA, 2003, p. 27)

O maior ícone dessa perseguição foi um renomado psiquiatra da época, o Dr. Fredric Wertham. Seus esforços para censurar os gibis causaram um impacto gigantesco, que afetaram a produção de quadrinhos por décadas. O psicólogo não via distinção entre as histórias destinadas aos públicos infantil, juvenil e adulto, e atacava a todas sem distinção.

¹² Essa prática está sendo repetida por ocasião da ocupação americana do Iraque. Segundo informações do site UniversoHQ (http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n27042005_06.cfm), o Exército americano está utilizando os quadrinhos de super-heróis para levantar o moral dos soldados.

¹³ “Assim, nasce um campeão da liberdade e seu inimigo encontra a morte em uma revelação simbólica do que está para vir”. *The origin of Captain America*, Marvel Comics, março de 1941, quadro número 23 apud SOARES, Jô. *Os Dilemas do Fantasma e do Capitão América* in MOYA, Álvaro de. *Shazam*. 1970, p.100. Tradução nossa.

Sua campanha começou a se tornar famosa em 1948, com a publicação de um artigo intitulado "Horror no Berçário", publicado pela Collier's Magazine, no qual o médico afirmava que “o número de bons quadrinhos não vale a pena ser discutido, mas o grande número daqueles que se fazem passar por ‘bons’ certamente merece uma atenção mais cuidadosa” (WERTHAM apud TEIXEIRA, 2003, p. 29).

Mesmo cometendo desatinos como colocar quadrinhos como *Superman* e *Mighty Mouse* no mesmo patamar das revistas de terror, o Dr. Wertham foi apoiado por boa parte da sociedade americana. As editoras tentaram se defender, organizando-se na *Association of Comic Magazine Publishers* (ACMP), que tinha por objetivo de estabelecer parâmetros para a publicação dos quadrinhos. Mas de nada adiantou, pois a campanha do Dr. Wertham continuou crescendo.

A situação piorou com a ‘caça às bruxas’ do senador Joseph McCarthy – sim, os quadrinhos também foram acusados de comunismo – e com a publicação do mais novo trabalho do Dr. Wertham, em 1954, o livro *Seduction of the innocent* (Sedução do inocente). No livro, o psiquiatra afirmava que os quadrinhos eram causa da violência entre os jovens, deliberadamente desconsiderando quaisquer outras influências. Houve queima de revistas por todo o país, e de repente toda a delinquência juvenil passou a ser causada pelos quadrinhos.

O argumento mais freqüente ao qual o Dr. Fredric Wertham recorria era o da culpa por associação. Tratava-se de uma estratégia insidiosa, que até hoje é utilizada para jogar sobre o cinema ou a televisão a responsabilidade sobre os atos de marginalidade. O ponto central era de que a maior parte dos jovens criminosos lia quadrinhos, logo os quadrinhos seriam causa comprovada da delinquência juvenil. Trata-se de um caso de *post hoc, ergo propter hoc*, expressão latina que significa “aconteceu após um fato, logo foi por ele causado”. Seria como dizer, por exemplo, que “antes de as mulheres receberem o direito de voto, não havia armas nucleares”. (TEIXEIRA, 2003, p. 37)

O livro aumentou a histeria antiquadrinhos, que culminou com a instauração de uma subcomissão para investigar os efeitos dos quadrinhos sobre as crianças. O testemunho do Dr. Wertham teve grande influência nas audiências, e o resultado foi a instauração do

*Comics Code Authority*¹⁴, um código que regulava o que podia ou não ser publicado nas histórias em quadrinhos. A presença do selo do Comics Code na capa de uma revista atestava que ela estava de acordo com as normas do código. As revistas não eram obrigadas a ter o selo na capa, mas sem ele sofriam boicotes dos distribuidores, jornalheiros e até mesmo do público.

Hoje em dia, a maioria das editoras não leva o código a sério, e a presença ou não do selo numa capa não faz a menor diferença na distribuição. Muitas pessoas nem mesmo atentam para o fato de que o selo está lá, pois ele ficou menor e transparente, para não interferir na arte da capa. Contudo, naquela época o código foi seguido à risca e os boicotes aconteceram, provocando a ruína de uma das maiores editoras de quadrinhos da época (a EC, especializada em terror) e amordaçando os criadores por anos.

A repressão sobre os quadrinhos não foi um fenômeno exclusivamente americano. Por todo o mundo houve ecos da campanha do Dr. Wertham, e as Associações de Pais protestaram contra a nefasta influência dos gibis sobre as crianças. Contudo, em nenhuma parte do globo as HQs foram tão prejudicadas por essa histeria quanto nos EUA.

A censura aos gêneros de super-heróis, detetive e horror fez surgir mais obras humorísticas, como Dennis, o pimentinha e Recruta Zero, e intelectuais, como *Peanuts*, de Schultz e *Pogo*, de Walt Kelly. *Pogo*, é importante ressaltar, é uma das mais extraordinárias críticas sociais da história dos quadrinhos, e certamente a melhor daquela época. Kelly utilizava um grupo de aparentemente inocentes animais de um pântano para discutir política com uma habilidade desconcertante. Ele satirizou vários políticos da época, entre eles o Senador McCarthy, que foi retratado como uma raposa.

Já *Peanuts* inaugurou em 1950 o existencialismo nos quadrinhos: Charlie Brown, o personagem principal, é a síntese de todos os problemas e inseguranças da juventude. O curioso dessa tira é que não há adultos, e todas as neuroses da vida moderna são vivenciadas pelas crianças. Outro importante nome dos quadrinhos intelectuais dos anos 50 foi Jules Feiffer, retratista das paranóias e obsessões da sociedade contemporânea americana, dono de um estilo de desenho livre e indefinido. Em tempos de liberdade de

¹⁴ Para um estudo detalhado da criação e estrutura do Comics Code Authority, ver TEIXEIRA, Rafael. *Os gibis americanos nos anos 40 e 50 in A indústria dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, Secretaria Especial de Comunicação Social, 2003.

expressão reduzida, os criadores utilizavam roteiros aparentemente inofensivos para dizer nas entrelinhas o que queriam.

Na França, nesse mesmo período, foi criado um dos mais famosos quadrinhos do mundo: *Astérix*, com texto de René Goscinny e desenhos de Albert Uderzo. Passada em uma vila gaulesa no ano 50 a.C., reunia ação, piadas sobre quase todos os povos europeus, citações em latim, caricaturas de personalidades francesas dos anos 60 e detalhadas paisagens, de uma maneira gostosa de se ler. Depois da morte de Goscinny, Uderzo seguiu escrevendo e desenhando os álbuns, e hoje *Astérix* é a HQ francesa mais conhecida do mundo, com traduções em 77 idiomas¹⁵.

Nos anos 60 inaugurou-se a Era de Prata dos super-heróis, com a chegada da Marvel Comics ao mercado. Nessa época, Stan Lee e Jack Kirby construíram um universo de heróis totalmente novo, formado por personagens como Quarteto Fantástico, Surfista Prateado, Thor, Hulk, X-Men e Homem de Ferro. A diferença entre estes e os super-heróis mais antigos é que os heróis Marvel tinham fraquezas para compensar seus superpoderes. O mais popular dos heróis “mais humanos” da Marvel é o Homem-Aranha, identidade secreta do tímido adolescente Peter Parker.

Essa época também foi marcada pela presença dos chamados quadrinhos com temática adulta, como a francesa *Barbarella*, de Jean Claude Forest; a italiana *Valentina*, de Guido Crepax; o norte-americano *Fritz the Cat*, de Robert Crumb, e a argentina *Mafalda*, de Quino. Nesses trabalhos podia-se encontrar sexo, violência, críticas à sociedade e técnicas inovadoras de diagramação e emprego de cores.

Na década seguinte, o underground ganhou forças, principalmente na Europa, com o lançamento da revista *Métal Hurlant*, em 1974, por um grupo de desenhistas reunidos sob o nome *Les humanöides associées*¹⁶. A revista, que além de quadrinhos também tinha reportagens e entrevistas, foi um sucesso tão grande que ganhou uma versão americana em 1977, a *Heavy Metal*, ainda mais famosa do que a original. Nessa época o *Comics Code* ainda tinha algum poder nos EUA, e os desenhistas que queriam inovar nas temáticas não tinham espaço nas grandes editoras. A *Heavy Metal* era uma alternativa para esses artistas e

¹⁵ Segundo informações do site do personagem, www.asterix.tm.fr.

¹⁶ Jean “Moebius” Giraud, Phillipe Druillet, Jean Pierre Dionnet, e Bernard Farkas.

para o público que procurava algo de novo nas HQs. Ainda nos anos 70, a Itália surgiu com muitos trabalhos de qualidades dos quais se destacam *Ken Parker*, de Berardi e Milazzo, *Corto Maltese*, de Hugo Pratt, e *O Clic*, de Milo Manara.

Em 1978, Will Eisner (*The Spirit*) retornou ao mundo das HQs inaugurando um novo gênero: a *graphic novel*. Ele utilizou seu conhecimento de narrativa em quadrinhos para criar uma série de contos ambientados no Bronx, dos quais o primeiro foi “Um Contrato com Deus”. Com temas que variavam da observação da vida moderna (*Gente Invisível* e *O Edifício*) à autobiografia (*No Coração da Tempestade*), Eisner buscava fazer com que a linguagem dos quadrinhos saísse definitivamente do gueto dos super-heróis.

Quase trinta anos depois de “Um Contrato com Deus”, pode-se dizer que Eisner conseguiu seu intento. A *graphic novel* foi a base de trabalho das HQs adultas dos anos 80, que trouxe finalmente a consagração do gênero. Várias revistas foram lançadas trazendo assuntos que não eram discutidos abertamente pelos quadrinhos (ou pelo menos não com grande visibilidade): racismo, totalitarismo, agressão ao meio ambiente, guerra. As grandes editoras de super-heróis – Marvel e DC – criaram segmentos de gibis adultos para atender à demanda por esse tipo de obra. Cada vez mais os quadrinhos ultrapassam barreiras em busca da aceitação junto ao grande público e aos meios acadêmicos, e a tendência é que essa aceitação melhore ainda mais nos anos que estão por vir.

2.2 – Indústria dos quadrinhos – contexto de produção e publicação

Considerando que os dois estudos de caso desta monografia constituem-se de obras norte-americanas e japonesas, optamos por tomar as indústrias de quadrinhos desses dois países como exemplo. As HQs americanas e japonesas diferem muito no que diz respeito ao modo de produção. Isso reflete muito no modo em que o gibi se apresenta, no modo em que a história é narrada, desenhada e até distribuída. Cabe lembrar de que esta é uma análise das revistas em quadrinhos: as tiras, diárias ou semanais, seguem padrões um pouco diferentes no que diz respeito à produção¹⁷.

¹⁷ As tiras de jornal são publicadas através dos *syndicates* em vários jornais, enquanto os personagens de gibi são publicados apenas por uma editora.

2.2.1 – O contexto de produção americano

A indústria de HQs americana movimenta milhões de dólares todos os anos, entre tiras de jornal e revistas infantis, juvenis e adultas. Porém, o segmento mais lucrativo desse mercado é, de longe, aquele que será analisado nesta monografia: o mundo dos super-heróis.

Esse mercado é controlado por duas grandes editoras: DC e Marvel Comics. Cada uma delas conta com um “universo” de personagens bastante amplo, e todos os títulos (gibis) de uma editora são interligados. Nesta monografia, usaremos como exemplo a DC, dona dos direitos do Batman, que será analisado mais adiante. No chamado “Universo DC”, também estão presentes o Super-Homem, a Mulher-Maravilha e a Liga da Justiça, em uma realidade similar à nossa - com a diferença de que algumas pessoas voam e derretem barras de ferro com os olhos.

A característica mais marcante do universo dos super-heróis é a eternidade das personagens. As histórias nunca terminam, os heróis não envelhecem, não morrem (ao menos não os protagonistas), não mudam: o mundo é que muda ao redor deles. As aventuras do Super-Homem são publicadas todos os meses desde 1938, e não há previsão de final. Assim como nas tiras de jornal, os títulos pertencem à editora e não aos artistas, o que faz com que seja possível continuar um título mesmo depois da morte de seu criador. É preciso apenas achar novos escritores e desenhistas para continuar o imenso trabalho de produzir as dezenas de páginas publicadas a cada mês.

Os roteiristas e artistas são responsáveis por apenas um título por mês. O problema é que, frequentemente, personagens de sucesso têm mais de um gibi mensal, o que complica muito a situação, pois é preciso coordenar o trabalho para que sete ou oito tramas encaixem umas nas outras. É o caso do Batman, um dos estudos de caso presentes nesse trabalho. No Brasil, a editora Panini publica apenas um gibi mensal de 84 páginas, mas nos EUA ele possui quatro por mês¹⁸ mais aqueles em que aparece como coadjuvante¹⁹, num total de dez

¹⁸ Um por semana, nesta ordem: Detective Comics, Batman: Legends of the Dark Knight, Batman: Gotham Knights, Batman. De acordo com informações do site da editora, www.dccomics.com.

revistas. Todos esses títulos são parte de uma só cronologia: as histórias não podem se atropelar ou apresentar falhas de roteiro e contradições. Soma-se a isso o problema dos ‘universos’ nos quadrinhos de super-heróis: todos os títulos da editora DC, por exemplo, estão inseridos no mesmo ‘universo’, ou seja, acontecem em uma mesma realidade. Um evento de um título pode ter conseqüências em outro; as cronologias de todos os personagens devem se encaixar. Assim, as histórias do Batman estão coordenadas com as do Super-Homem, da Mulher-Maravilha, do Flash, e todos esses personagens se encontram no título “Liga da Justiça”.

E não é só a cronologia que importa. Com vários artistas e escritores trabalhando com o mesmo personagem, cria-se um problema de coerência. Apesar da editora ditar os rumos da trama, cada autor tem seu ponto de vista, e as características do personagem podem variar de acordo com quem escreve. E os desenhos diferem tanto que, para um leigo, é difícil reconhecer uma mesma personagem desenhada por artistas diferentes.

Além da série regular, são feitas várias histórias fechadas, publicadas sob a forma de especiais. Essas histórias podem estar ou não inseridas na cronologia oficial. As que não estão são denominadas pela DC de séries “Túnel do Tempo”, como é o caso de “Batman: Cavaleiro das Trevas”, um dos objetos de estudo desta monografia. Uma história “Túnel do Tempo” pode apresentar o personagem em um contexto totalmente diferente²⁰, mas geralmente se constitui em uma derivação leve da cronologia oficial, uma pequena mudança em relação ao contexto normal do personagem.

2.2.2 – O contexto de produção japonês

Uma indústria de 6 bilhões de dólares, o quadrinho japonês (ou *mangá*, como é denominado), é lido por homens e mulheres de todas as idades e classes sociais e responde por um terço das publicações nipônicas (SUGIMOTO, 1997, p.225). Assim como os

¹⁹ Robin, Batgirl, Catwoman, Birds of Prey, Gotham Central e Nightwing. De acordo com informações do site da editora, www.dccomics.com.

²⁰ Como por exemplo a história *Super-Homem: Rei da Inglaterra*, publicada no Brasil na revista Super-Homem 140, de fevereiro de 1996, com roteiro e arte de John Byrne. Nessa aventura, um kryptoniano chega já adulto à Terra, em 1768, e sufoca a tentativa de independência americana em 1776, tornando-se braço direito do Rei da Inglaterra e governante da colônia da América do Norte pelos duzentos anos seguintes.

quadrinhos americanos, são exportados para diversos países, incluindo o Brasil (na época da confecção desta monografia, vinte²¹ títulos japoneses estão sendo publicados no mercado brasileiro, a maioria com grande sucesso).

A indústria de quadrinhos japonesa é ainda maior do que a americana. E se nos EUA o mercado é dominado pelas histórias de super-heróis – exceto pelos quadrinhos infantis, todo o resto é considerado “alternativo” – no Japão é impossível definir um gênero mais importante, já que todo mundo lê quadrinhos. Os mangás têm uma importância muito grande na sociedade nipônica, e são usados não apenas com fins de entretenimento, mas também em anúncios publicitários e livros didáticos.

O mercado japonês é altamente segmentado. Em vez de várias histórias sobre os mesmos personagens, os japoneses investem na variedade, fazendo com que haja opções para todas as idades e gostos: crônicas do cotidiano, romances, aventura, contos eróticos, ficção científica, tudo feito em escala muito maior do que nos EUA.

Há várias diferenças entre as indústrias de quadrinhos japonesa e americana. Podemos começar pela mais óbvia, a própria aparência do mangá japonês, que não se parece em nada com seu equivalente ocidental. Ao contrário dos gibis brasileiros e americanos, que são finos e coloridos, a revista de mangá mais parece um volume de enciclopédia, tendo entre 150 a 600 páginas, impressa em papel jornal e monocromática, variando entre rosa, azul, verde, roxo ou preto. A razão do uso dessas cores tem a ver com as noções que os japoneses associam a cada uma, de modo que a presença de uma determinada cor já é um indício da atmosfera da história (LUYTEN, 2000, p. 43-44).

Outro aspecto que difere radicalmente do modo de produção americano é que os mangás japoneses não apresentam apenas uma série, mas sim uma compilação de vários títulos do mesmo gênero, de modo que o leitor, ao comprar apenas uma revista, tem acesso a cerca de dez histórias diferentes. As histórias são, em sua maioria, serializadas – há uns poucos contos curtos, especialmente nos mangás direcionados ao público feminino – e posteriormente compiladas em formato de livro, com cerca de 200 páginas e em tamanho um pouco menor: são os chamados *tankoubon*. Os leitores costumam descartar as revistas

²¹ Angel Sanctuary, Bastard, Berserk, Blade, B'tX, Cavaleiros do Zodíaco, Cowboy Bebop, Fruits Basket, Inuyasha, Lobo Solitário, Love Junkies, Neon Genesis Evangelion, One Piece, Peach Girl, Shaman King, Slayers, Tokyo Babylon, Vagabond, X-1999 e YuYu Hakusho.

de mangá (é comum encontrá-las jogadas nas estações e trens, ou sendo revendidas para reciclagem de papel) e colecionar apenas os *tankoubon* de suas séries favoritas.

O acesso ao mangá também é muito maior do que no ocidente: o preço de uma revista é muito baixo, o equivalente a uma passagem de trem, e há muita facilidade de compra. Para onde quer que se olhe no Japão há um ponto de venda de mangá: estações de trem e metrô, quiosques, bancas de jornal, livrarias e até mesmo máquinas pelas ruas.

No Japão, como nos EUA, há várias editoras trabalhando com quadrinhos, mas o mercado é dominado pelas editoras grandes e mais poderosas, que detêm as grandes tiragens – as maiores são a Kodansha, Shueisha e Shogakkan. A relação entre editora e autor é outro aspecto que difere muito dos EUA, assemelhando-se mais ao modo brasileiro. Os autores são independentes e trabalham diretamente com as editoras e jornais que os publicam, sem a interferência de intermediários como os *syndicates* americanos. Contudo, enquanto em terras brasileiras são raros os autores que vivem apenas de quadrinhos, no Japão ou autores (*mangaka*) têm status de celebridade²², participam de talk-shows e estrelam grandes campanhas publicitárias, não só de produtos relacionados ao mangá (LUYTEN, 2000, p. 46-47).

Além disso, não há uma eternidade da personagem como nos gibis de heróis americanos. As histórias *sempre* acabam, e na maioria das vezes um autor leva vários anos desenvolvendo um só mangá (alguns levaram mais de uma década²³). O fato da posse da obra ser do autor e não da editora resulta em um controle muito maior dos destinos das personagens, e em uma menor possibilidade de incoerência na trama. O processo de criação é mais parecido com um escritor normal, exceto pelo fato de ser uma obra de literatura gráfica.

²² Rumiko Takahashi, autora de mangás internacionalmente famosos como *Maison Ikkoku*, *Ranma ½* e *Inuyasha*, é uma das pessoas mais ricas do Japão.

²³ *X-1999*, do grupo CLAMP, é publicado no Japão desde 1993; *Neon Genesis Evangelion*, de Yoshiyuki Sadamoto, desde 1995, e *Inuyasha*, de Rumiko Takahashi, desde 1996.



Figura 15 – Tapeçaria Bayeux (incompleta), obra datada do século XI.



Figura 16 – The Yellow Kid



Figura 17 – Action Comics nº 1, de 1938
Primeira aparição do Super-Homem



Figura 18 – Pogo, de Walt Kelly, tira com forte crítica social

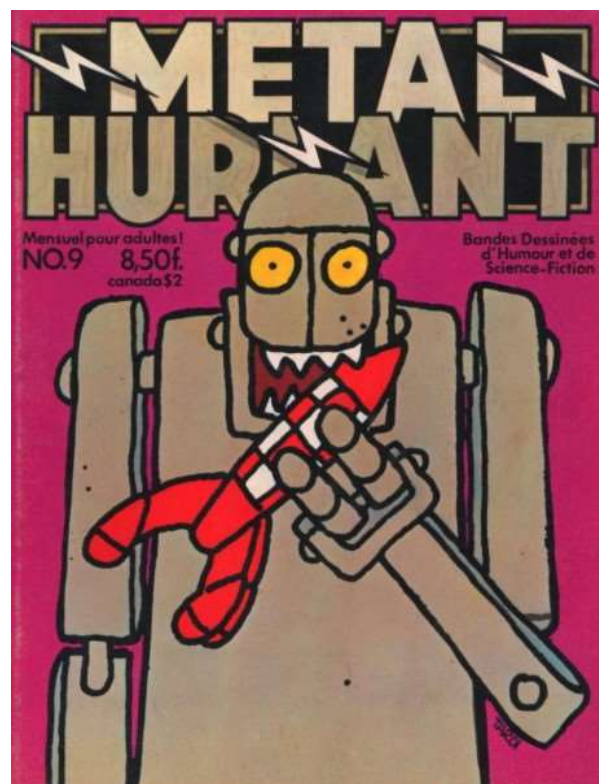
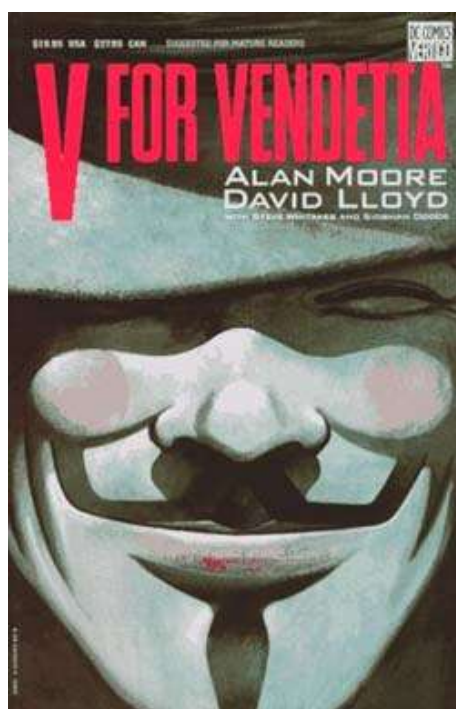
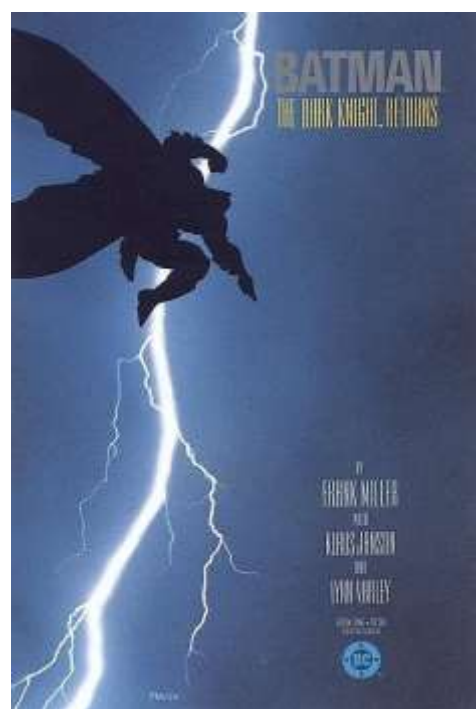
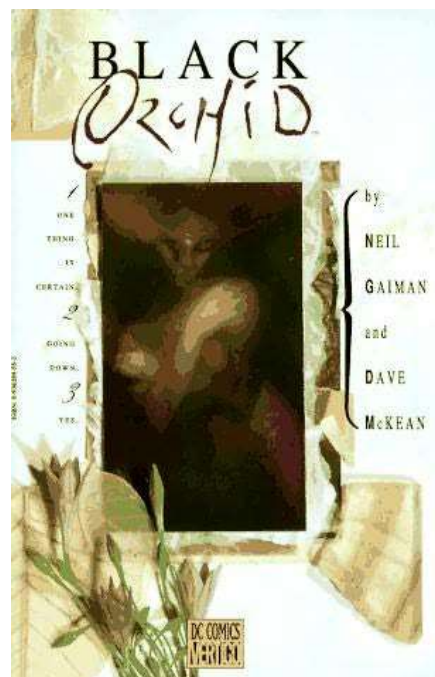
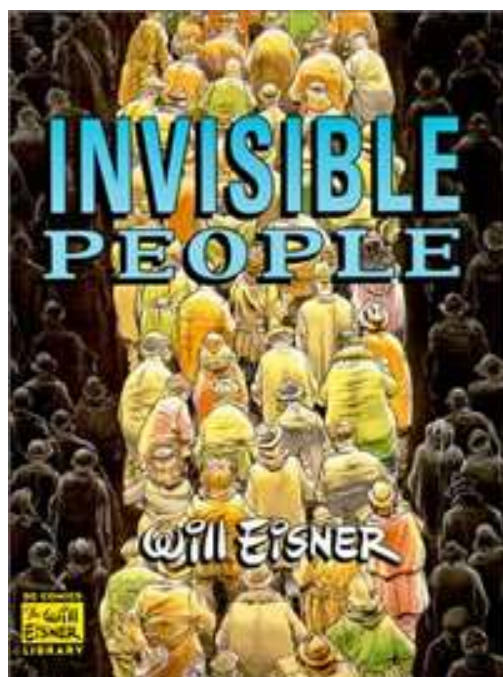


Figura 19 – Metal Hurlant n° 9, de setembro de 1976



Figuras 20, 21, 22 e 23 – Graphic novels da década de 80.

Da esquerda para a direita: Gente invisível, de Will Eisner e Orquídea Negra, de Neil Gaiman e Dave McKean; embaixo, Batman – Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller e V de Vingança, de Alan Moore e David Lloyd.

2.3 – Segmentação: quadrinhos infantis, juvenis e adultos

Hoje em dia, apesar do imenso alcance dos quadrinhos em públicos de todas as idades, muitos ainda insistem em considerar as HQs ‘coisa de criança’. Contudo, é fácil refutar essa acusação; afinal, os quadrinhos começaram sendo publicados em tiras dominicais dos jornais, destinados aos adultos, e a maioria das primeiras histórias investia em críticas sociais. Foi apenas décadas depois, com o advento dos super-heróis e o lançamento dos gibis (*comic books*) que os quadrinhos ganharam fama de diversão para crianças.

Atualmente, assim como no início do século passado, há histórias em quadrinhos direcionadas a todo tipo de público. De fato, a maioria das histórias de super-heróis tem como foco o público adolescente (não infantil, vale lembrar), mas é fundamental que se tenha em mente que o mundo dos quadrinhos não se resume a esses personagens. Como já mostrado nos itens anteriores, há uma grande variedade de gêneros no mercado, desde historietas infantis até contos sobre guerra, passando pelas histórias do cotidiano, pelo terror e ficção científica.

Nos EUA, assim como no Brasil, a segmentação do mercado de quadrinhos é mais teórica do que prática. Existem quadrinhos infantis, mas muitos adultos também os lêem; da mesma forma, existem muitos quadrinhos adultos lidos por adolescentes. Basicamente, pode-se dizer que existem três vertentes dos quadrinhos no ocidente: os infantis, juvenis e adultos. Os infantis têm tramas simples, de aventura ou comédia, não apresentam muita violência e são bastante recomendados por educadores na formação escolar da criança. O exemplo mais conhecido no Brasil é a Turma da Mônica.

Já os quadrinhos juvenis apresentam tramas mais complexas, com uma variedade maior de gêneros (drama, ficção científica, comédia, ação, romance, etc.). Muitas vezes trazem violência e sexo, mas não em níveis muito altos²⁴. Os quadrinhos de super-heróis podem ser encaixados nessa categoria. Os quadrinhos adultos em geral contêm uma dose violência e sexo maior que os juvenis, ou tratam de temáticas mais adultas.

²⁴ O nível de ‘violência aceitável’ para um gibi ser considerado juvenil é um conceito bastante relativo conforme a cultura. Os quadrinhos juvenis japoneses têm muito mais sangue do que os americanos, mas há uma tradição japonesa de batalhas sanguinolentas que vem desde o teatro kabuki (SCHODT, 1986, p. 131).

Em contrapartida ao ocidente, no mercado japonês a segmentação é quase institucionalizada. Apesar de muitas revistas serem consumidas por vários segmentos, o fato de elas serem compiladas por gênero faz com que sejam claramente direcionadas a um público específico. Além de uma divisão de faixa etária, há também uma divisão por sexos muito forte, como veremos a seguir.

O primeiro tipo de revista de mangá é a infantil, denominada *shogaku*, e acompanha a criança por todo o curso primário, que no Japão vai dos seis aos doze anos. Os volumes são divididos de acordo com o ano escolar e mesclam conteúdos escolares com reportagens e histórias em quadrinhos:

O incentivo às crianças é dado pelos cadernos especiais que mostram experiências científicas, anedotas, *hobbies* e a publicação da contribuição dos leitores em determinadas áreas. No final da revista há a matéria do mês enfocada pelos livros didáticos – uma espécie de plano mensal utilizado pelas escolas no qual se encontra a matéria lecionada, os exercícios principais adequados ao objetivo de se adaptar o conteúdo da revista ao currículo escolar segundo graus específicos. (...) As histórias em quadrinhos ficam inseridas na parte central da revista, com temas variados: lendas, aventuras, histórias cômicas e outras. (LUYTEN, 2000, p. 50)

A *shogaku* se constitui, portanto, em um instrumento de auxílio no desenvolvimento escolar da criança, e o primeiro passo na formação do público leitor de mangá. Quando a criança alcança mais idade e partir para as publicações juvenis, o gosto pelo mangá já estará bem estabelecido.

As publicações juvenis – um segmento tão forte no Japão quanto nos EUA – se subdividem em revistas de mangá para rapazes e moças. As revistas femininas – *shojo mangá* – contam com aproximadamente 45 títulos diferentes, entre as quais as mais vendidas são *Ribbon*, *Nakayoshi*, *Bessatsu Maagareto* e *Bessatsu Shoji-Furendo*, todas com tiragens de mais de um milhão de exemplares por mês. São destinadas às adolescentes a partir dos 12 anos (apesar de serem lidas pelas adultas mais jovens) e seu sucesso tremendo se deve, em grande parte, à identificação das leitoras com as artistas.

Apesar de o Japão ser considerado um país machista, é o único em que podemos encontrar uma indústria de quadrinhos femininos criados totalmente por mulheres. A entrada das mulheres no mercado dos mangás se deu após a Segunda Guerra, com o

sucesso de Machiko Hasegawa, que assina uma tira que até hoje é muito popular entre as donas-de-casa nipônicas²⁵ (LUYTEN, 2000, p. 51).

O desenho do mangá feminino é bem diferente tanto do mangá infantil quanto do mangá para rapazes (*shonen mangá*, que estudaremos mais à frente), tanto na narrativa quanto no desenho. Os traços são finos e delicados, as temáticas são essencialmente românticas, às vezes com uma pitada de comédia, ação e aventura.

O desenho do mangá feminino é muito característico, simbólico e o que há de mais engenhoso dentro da técnica da quadrinização. O estilo cinematográfico é bastante utilizado para dar ênfase aos detalhes de uma ação, de um gesto ou até de um olhar. [...] Desenhos de estrelinhas, corações, flores, folhas e pétalas caídas, esparsos pelo cenário, sugerem uma linguagem musical imaginária. Cria-se uma atmosfera para o romance. (LUYTEN, 2000, p.52)

Se os mangás femininos são repletos de histórias sobre amores impossíveis, o mangá para rapazes (*shonen mangá*) é focado em tramas de ação e aventura, e geralmente apresentam um alto nível de sexo e violência²⁶. Além dos épicos da era dos samurais e tramas sobre a luta contra o mal que quer destruir o planeta, as histórias costumam ter como pano de fundo a busca pela superação nos esportes, a conquista de uma garota inatingível, ou a luta para entrar em uma boa faculdade. Tudo com mensagens que focalizam a cultura japonesa de que o esforço e a autodisciplina são o caminho mais correto (embora mais árduo) para se ultrapassar os obstáculos da vida.

A temática da autodisciplina, apesar de mais explícita nos mangás masculinos, está presente também nos outros gêneros de mangá, e é facilmente encontrada nas histórias sobre esporte, nas quais invariavelmente há a figura de um mestre extremamente severo (até mesmo cruel), e de um treinamento que exige que o discípulo pratique às raias da exaustão. Há até mesmo uma denominação para essas histórias, que focam o fortalecimento do espírito para superar os obstáculos: *konjo mangá*, os quadrinhos espirituais.

²⁵ *Sazae-san*, sobre o cotidiano de uma mulher casada e com filhos.

²⁶ Em 1980, as revistas mais vendidas desse gênero - *Shonen Jump*, *Shonen Champion*, *Shonen Magazine*, *Shonen Sunday* e *Shonen King*, todas semanais – somaram mais de nove milhões de exemplares vendidos (SCHODT, 1986, p. 13).

Por fim, temos as revistas adultas, também divididas entre homens e mulheres. Dentre as masculinas, há as publicações eróticas e pornográficas (*hentai*), mas encontramos ainda aquelas que apenas contêm temáticas mais maduras, comédias e histórias sobre o cotidiano de quem já passou da adolescência. A diferença para as revistas femininas é apenas a presença de romances no mesmo estilo dos *shojo mangá*, com protagonistas um pouco mais velhas.

2.4 – Os quadrinhos e o mito do herói

Um **mito** é um relato em forma de narrativa com caráter explicativo ou simbólico, profundamente relacionado com uma dada cultura e/ou religião. [...] Todas as culturas têm seus mitos, alguns dos quais são expressões particulares de arquétipos comuns a toda a humanidade. (WIKIPÉDIA, verbete mito)

Dos arquétipos que podem ser encontrados nas histórias em quadrinhos, o mais presente é o do herói. Segundo a Wikipédia, herói é “uma figura arquetípica que reúne em si os atributos necessários para superar de forma excepcional um determinado problema de dimensão épica”, um ser que difere de todos os outros “pela sua capacidade de realizar proezas que exigem a abundância de alguma virtude crucial aos seus objetivos – fé, coragem, vaidade, orgulho, força de vontade, determinação, paciência, etc.”

O herói típico é guiado por ideais nobres e altruístas, como liberdade, fraternidade, justiça ou paz. Talvez ele busque objetivos que podem ser considerados egoístas (como a vingança), mas suas motivações serão sempre moralmente justas ou eticamente aprováveis, mesmo que ilícitas. Não basta que um personagem realize façanhas incríveis – sem a motivação correta, ele não se encaixa no arquétipo do herói. O heroísmo é um ato moral.

Existem casos em que indivíduos sem vocação heróica protagonizam atitudes dignas do herói. Há também aqueles em que os indivíduos demonstram virtudes heróicas para realizar façanhas de natureza egoísta, motivados por vaidade, orgulho, ganância, ódio, etc. É o caso dos caçadores de fortuna (piratas, mercenários, etc). Tais exceções não os impedem de serem admirados como heróis; no entanto, estarão mais bem definidos no arquétipo do anti-herói.

O super-herói visto em muitos quadrinhos de hoje nada mais é do que uma exacerbação da figura do herói. Ele realiza o mesmo tipo de façanhas que um herói comum – como Robin Hood, por exemplo – mas em um nível mais amplo. Assim, enquanto Robin Hood luta contra a injustiça em um nível local, contra vilões humanos, o Super-homem utiliza sua imensa força para deter criminosos sobre-humanos e ameaças interplanetárias.

Apesar de a figura do herói estar sempre presente no imaginário coletivo da espécie humana, ela se modifica de uma cultura para outra, pois cada herói é fruto da sociedade em que está inserido, de seus valores, costumes e momento histórico. Segundo Jung (in MEIRELLES, 2001), os arquétipos podem se materializar de formas diversas em diferentes épocas, culturas ou grupos sociais. Assim, o arquétipo em si não muda – em linhas gerais, o herói é um personagem nobre que se sacrifica pelos outros – mas a forma como ele é expresso difere muito. Por exemplo, em uma sociedade voltada para a guerra, o herói será o indivíduo que pratica proezas em nome do conflito. Para uma cultura voltada para a paz, esse mesmo indivíduo poderá ser repudiado como herói. Dependendo da inspiração, a mesma cultura poderá conceder ou remover o *status* de herói de um indivíduo que a ela pertence.

O objetivo moral é o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma idéia. O herói se sacrifica por algo, aí está a moralidade da coisa. Mas, de outro ponto de vista, é claro, você poderia dizer que a idéia pela qual ele se sacrifica não merecia tal gesto. (CAMPBELL, 1995, p. 135)

Neste trabalho, os estudos de caso são duas obras opostas no que diz respeito à figura do herói, pois as sociedades americana e japonesa têm noções bastante diversas sobre o significado do heroísmo. Portanto, discutiremos agora as características de cada um desses modelos.

Nos quadrinhos americanos, a figura do herói tomou forma com a ascensão do gênero aventura, em 1929. Antes disso, a predominância era de histórias cômicas e crônicas do cotidiano. Os heróis americanos surgidos nesse período são o modelo para todos os heróis posteriores, e refletem muito bem a inquietação social da época – a queda da bolsa de Nova York, a prosperidade e bonança dando lugar à crise e ao desemprego. Sonia Bibe

Luyten afirma que a ascensão dos quadrinhos de aventura foi uma consequência direta dessa situação social, revelando um desejo de fugir da realidade: “a aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela a necessidade de novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana” (LUYTEN, 1987, p. 26).

Muitas aventuras surgidas logo após a crise de 1929, não por acaso, se passam em épocas e lugares bastante diversos, como a selva de Tarzan e Fantasma, o futuro de Flash Gordon e Buck Rogers e o passado longínquo do Príncipe Valente. “É como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações e inseguranças da triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos” (LUYTEN, loc. cit.).

Nem todos os gibis da época apelaram para o escapismo; alguns autores optaram por retratar a realidade violenta das cidades americanas. Mas todos aqueles gibis refletiam o contexto político e social da época:

[Os heróis] “são a cristalização de necessidades e tendências; são fantasmas próprios duma determinada época”. No Ocidente, a Segunda Grande Guerra deu origem a heróis militares, como Jim Gordon, que se encarregavam de defender a democracia; o gangsterismo dos anos 30, nas cidades americanas, fez proliferar os heróis policiais como Dick Tracy e o Agente Secreto X-9 e “foi incrível como se conseguiu juntar o clima de tensão de uma guerra com um herói que levasse as pessoas para uma outra dimensão superirreal: o Super-homem”. (LUYTEN, 2000, p. 69)

O Super-homem não foi o único fruto da tensão da Segunda Guerra. Podemos considerar o Capitão América o exemplo mais óbvio da influência da conjuntura social e política na produção cultural: um rapaz franzino deseja se tornar forte para proteger o seu país, ameaçado por forças hostis estrangeiras. Para isso, ele toma o soro do supersoldado, transformando-se assim no Capitão América, símbolo dos ideais de liberdade, fraternidade e democracia. De todos os super-heróis surgidos no contexto dos anos 30 e 40, o Capitão é o mais claramente militarizado.

A segunda geração de super-heróis surgiu na década de 60. Os EUA viviam uma realidade bem diferente dos anos pré-Segunda Guerra: o país prosperava economicamente, e culturalmente a sociedade estava mudando. Refletindo esse momento histórico, surgiu um novo tipo de herói, com a ascensão da editora Marvel: o “herói humano”. Ao contrário dos

personagens anteriores, estes tinham algumas fraquezas para compensar suas habilidades sobre-humanas e para facilitar a identificação com o leitor. Assim, o Hulk perdia sua inteligência ao se tornar superforte; o Homem de Ferro sofria do coração; e o Homem-Aranha era um adolescente tímido às voltas com problemas financeiros²⁷.

Ainda que tenha sido humanizado nos anos 60, o herói de quadrinhos americano ainda é sobre-humano. Sua aparência, estilo de vida e status invencível pouco se modificaram: ele ainda tem muito poder, seja físico, mental ou econômico. Suas ações são sempre voltadas para uma dimensão externa – o foco sempre está na luta contra os vilões, não no desenvolvimento do personagem; as histórias se concentram nos feitos heróicos, não em uma jornada de auto-descobrimiento.

Nesse aspecto os heróis americanos diferem muito dos nipônicos. Luyten (2000) afirma que no Japão, não há lugar para os super-heróis de estilo americano – invencíveis, superpoderosos e justiceiros. O herói japonês não tem o perfil glamouroso dos ocidentais. Mesmo nas histórias em que ele é praticamente invulnerável e luta contra ameaças espaciais, como nos gibis americanos, o foco da aventura está mais na dimensão interior do herói, no seu esforço e superação, do que na luta em si.

O perfil do herói nipônico é bem mais acessível ao leitor médio. É bastante comum o mangá começar com o protagonista – um estudante ou assalariado de inteligência e força medianas – indo para a escola ou escritório, onde é explorado e humilhado por um professor ou chefe sádico. Essa pessoa é exatamente igual ao leitor da trama – um sujeito comum. Então, algo acontece e esse indivíduo absolutamente normal de repente tem que cumprir o papel de herói – tendo poderes para isso ou não. Diferente do americano, o herói japonês não é especialmente esperto ou poderoso, pelo menos no início – mas isso não impede que cumpra seu papel na trama.

Outro aspecto bastante diverso é o resultado da batalha. No Ocidente a vitória e o final feliz são muito valorizados. No final de um gibi americano, fatalmente a mocinha é salva, o vilão é punido, e o herói voa em direção ao céu azul. O final feliz significa a

²⁷ As fraquezas do Hulk e Homem de Ferro foram superadas posteriormente, assim como a maioria das outras fraquezas dos super-heróis, o que subverteu um pouco o conceito de ‘herói humano’ proposto no início. O Homem-Aranha conseguiu se casar com uma mulher muito bonita, mas continua tendo o menor salário da casa.

confirmação de que o bem sempre vence o mal e o herói estava certo o tempo todo. No Japão, ao contrário, um final triste, dramático, culminando com o suicídio do herói é bastante comum – e muito apreciado:

Para o Ocidente, o final feliz é uma recompensa da vitória do bem contra o mal, a garantia de que os heróis viverão felizes para sempre. No Japão, a renúncia ao amor, o sofrimento, a dedicação a alguma tarefa em detrimento da própria felicidade ou a morte podem ser finais não necessariamente felizes. [...] “para a platéia japonesa basta que todos tenham pago o *on* (obrigações), dando tudo de si”. (LUYTEN, 2000, p. 71)

Essa noção de “pagar o *on*” é muito presente no Japão. O herói, mais do que aquele que vence, que triunfa sobre o mal, é o indivíduo que luta com todas as suas forças, contra todo tipo de adversidade, com firmeza e obstinação, para cumprir sua obrigação, seu destino. Na verdade, ele não precisa triunfar nem sobreviver no final de história – ele só deve perseverar, fazer o seu melhor. A seguinte passagem ilustra bem o ideal nipônico de perseverança:

A perseverança é outro traço do comportamento do herói de mangá, o qual tenta obstinadamente chegar à meta estabelecida. Os heróis são retratados como pessoas comuns que desejam tornar-se os melhores naquilo que estão empreendendo. A ação das histórias está voltada para como deve ser o desempenho do herói para alcançar o sucesso: treinos exaustivos, força de vontade e muita paciência. (LUYTEN, 2000, p. 73)

Perceber o que significa a figura do herói em sociedades diferentes é de grande relevância para compreender como os quadrinhos abordam a questão da guerra. Esta noção, juntamente com as outras abordadas até este ponto, nos ajudará a entender melhor os estudos de caso a seguir, para que possamos cumprir o objetivo deste trabalho e fazer uma análise dessa abordagem.



Figuras 24 e 25 – Nakayoshi, tradicional revista de mangá para meninas e Shounen Sunday, tradicional revista de mangá para meninos. As revistas de mangá podem ter até 600 páginas.



Figura 26 – Super-homem. Arte de Karl Kersch.



Figura 27 – Capitão América e Homem-Aranha. Arte de Steve Epting

Capítulo 3 – Estudo de caso

Gen – Pés Descalços (Hadashi no Gen), por Keiji Nakazawa

3.1 – Resumo da obra

A série japonesa *Gen*, publicada pela primeira vez em 1972/3, conta a história dos sobreviventes da bomba de Hiroshima pelo ponto de vista de uma criança. É composta de quatro volumes (com uma média de 200 páginas cada um), que foram lançados no Brasil entre 1999 e 2001, e já foi traduzida para 10 idiomas. O personagem principal, Gen, é um alter ego do autor, que tinha sete anos quando a bomba destruiu sua cidade natal e matou metade de sua família. Tudo o que é mostrado é baseado na sua própria experiência, de sua família e amigos.

A história começa pouco antes da bomba. Os japoneses viviam em condições miseráveis, pois toda a comida e recursos eram desviados para o exército. O primeiro volume é quase totalmente dedicado a explicar as condições de vida do país em 1945; a bomba só cai sobre a cidade no final do livro. Gen Nakaoka é filho de um artesão pobre e pacifista, que constantemente é ameaçado, surrado e preso por falar contra o imperador. Seus irmãos mais velhos, Koji e Akira, estão fora, um servindo a Marinha Imperial e outro trabalhando nos campos, e ele vive com os pais, a irmã e um irmão mais novo. Sua mãe está grávida do sexto filho e todos esperam que a guerra acabe para que possam ter um pouco de tranquilidade. É importante ressaltar que essa descrição do povo japonês não procura despertar pena, e sim mostrar como era o dia-a-dia da família antes da bomba e servir de comparação para os outros volumes. Algumas vezes o tom é de comédia, como quando Gen e seus irmãos levam surras homéricas de seu pai por fazerem todo tipo de besteira. Gen não entende muito do mundo à sua volta: a inocência do menino impede que ele perceba muito da crueldade da guerra, e os pais fazem o possível para que sua vida mantenha um mínimo de normalidade. O drama neste início fica por conta dos pais de Gen e dos outros adultos com quem tem contato.

O povo japonês não é retratado como um povo inocente que está sofrendo com a guerra; eles também têm seu lado negro. Tratam os coreanos que vivem no país como escória. São hostis com qualquer um que ouse ser contra a guerra, como o pai de Gen - as crianças são agredidas verbal e fisicamente na escola, os vizinhos são agressivos, os amigos somem. As pessoas estão tão iludidas pelo ideal de glória militar que se tornam míopes para a miséria reinante. Nakazawa faz um retrato bastante realista do seu povo.

A partir do momento em que a bomba explode (fim do livro 1), o foco da obra se torna a luta de uma criança para sobreviver em um ambiente ainda mais hostil do que a Hiroshima de antes. Gen está na rua no momento da explosão, e no caminho para casa encontra dezenas de mortos e feridos. É uma jornada aterrorizante para alguém tão pequeno; para qualquer um, aliás. E ao chegar em casa, algo ainda mais desesperador aguarda o menino: sua casa está queimando e sua família está presa nos escombros, sob pesadas vigas. Gen consegue tirar a mãe do local, mas sente-se um fracasso ao não conseguir libertar os outros, e assiste o pai e os irmãos morrerem queimados. E nada fica melhor em seguida. Sua mãe entra em trabalho de parto, e ele ajuda no nascimento da irmã. É mais alguém para alimentar, e Gen e sua mãe não têm meios de subsistência.

Pra conseguir um pouco de comida, Gen viaja até Ninoshima, uma ilha próxima à cidade. Em sua caminhada, ele encontra todo tipo de pessoas, que o ajudam ou hostilizam. Essa parte da história é palco das cenas e relatos mais chocantes da obra, como os corpos sendo queimados em pilhas no meio da rua e as seqüelas da bomba, como queimaduras e disenteria. Gen se desespera ao perder o cabelo, pois tinha visto a mesma coisa acontecer a um soldado que morrera, e acha que seu fim está próximo.

Passado o choque inicial, Gen e a mãe resolvem sair da cidade buscando a ajuda de alguns amigos, mas estes não os querem por perto. Todos dizem que os sobreviventes de Hiroshima trazem doenças e má sorte, e novamente a família de Gen passa humilhações e provações até conseguir um lugar pra ficar. E além disso, há mais alguém para sustentar agora: Gen leva pra casa um menino muito parecido com seu irmão mais novo, que morreu no incêndio da casa. É preciso ganhar dinheiro para sustentar a todos, e Gen arranja um emprego cuidando de um artista, outro sobrevivente da bomba desprezado pela família. O homem está queimado da cabeça aos pés, revoltado por não poder mais pintar, e nem um

pouco interessado em ser cuidado. Mas o garoto precisa do dinheiro para alimentar sua família, e só recebe o pagamento se mantiver o rapaz e o quarto limpos, sem o cheiro de carne queimada. Com o tempo, o carisma de Gen conquista o artista; eles se tornam amigos e Gen consegue ajudar a mãe a alimentar os irmãos.

O volume 4 marca a rendição do Japão e reunião da família. Com o fim da guerra, os irmãos mais velhos de Gen conseguem voltar pra casa. É apenas aí que aparecem os americanos, chefiados pelo General McArthur, e o povo japonês tem que lidar com a vergonha da derrota. Os adultos se revoltam: o imperador tinha prometido-lhes vitória, não desonra e destruição. Hiroshima vive a lei do mais forte – o mercado negro de alimentos cresce e há um aumento assustador dos índices de mortalidade e delinquência juvenil. Ryuta, o “irmão adotivo” de Gen, se envolve com uma gangue e desaparece. Tomoko, a irmãzinha nascida em meio à destruição da bomba, morre. Os papéis se invertem: o menino que cuidou de todos à sua volta é quem precisa de cuidados. A família e os novos amigos tentam confortá-lo, mas Gen continua deprimido, até que a visão de um campo de trigo faz com que se lembre das palavras do pai, ditas no início da história: que ele deveria ser forte como o trigo, e não esmorecer nunca. Gen percebe, então, que deve seguir o conselho do pai e continuar a viver, apesar de todo o sofrimento.

3.2 – Contextualização histórica

Como já dito, Gen foi publicado pela primeira vez no início da década de 70. O Japão vivia um momento histórico muito peculiar, e é importante entendê-lo de forma a compreender melhor os pontos de vista do autor, que permeiam toda a obra.

Com o término da Segunda Guerra, o território japonês foi ocupado pelos norte-americanos, e o governo de ocupação, liderado pelo general Douglas McArthur, rearranjou totalmente o país, começando pelas suas leis: por decreto, o povo japonês depôs as armas – a nova Constituição proibia a criação de um exército e renunciava à guerra para sempre. O país foi colocado sob controle dos Aliados por mais de seis anos após a rendição. O início desse processo é mostrado no quarto e último volume do mangá.

Os americanos tinham muito interesse em transformar os japoneses em aliados contra os comunistas, e por isso se esmeraram em reconstruir o país nos moldes de uma democracia ocidental. A primeira providência foi instituir uma nova Constituição (promulgada em 1947 e vigente até hoje), que instituiu uma série de direitos individuais, como o voto feminino, o direito de greve e liberdade de culto e opinião. Mais importante, o Imperador perdeu o status de divindade, figurando na carta magna apenas como representante da unidade do povo japonês. O governo foi estabelecido como uma monarquia constitucional, com um Parlamento bicameral. Além das reformas políticas, foram também realizadas mudanças econômicas, entre elas uma das mais bem-sucedidas reformas agrárias da história.

Desde 1945 o Japão desfruta de um extraordinário grau de estabilidade política interna. À exceção de um breve período de governo socialista em 1947 e 1948, os conservadores têm mantido uma maioria constante na Dieta.

Além das reformas sociais, o governo de ocupação procurou aproveitar ao máximo a posição militar estratégica do Japão. Os americanos instituíram várias bases militares em todo o território, numa tentativa de barrar o avanço comunista na Ásia. Mesmo depois da retirada das tropas de ocupação, em 1954, algumas bases foram conservadas com a assinatura de pactos de assistência periodicamente renovados.

O Japão também se dedicou a recuperar sua posição diplomática internacional. Em 1951, o país recuperou o direito de conduzir as relações exteriores pela assinatura do Tratado de Paz de São Francisco, retornando à comunidade de nações na condição de Estado reformado. Foi admitido nas Nações Unidas em 1956, e a partir daí tornou-se um participante cada vez mais ativo nos fóruns internacionais, tanto políticos como econômicos e sociais. Apenas duas décadas após sua derrota, o Japão se havia recuperado quase por completo das ruínas da guerra. Os Jogos Olímpicos de Tóquio, realizados em 1964, simbolizavam a nova confiança do povo japonês e a estatura crescente do país na comunidade internacional.

Para assegurar o sucesso das reformas, era necessário assegurar que a economia nipônica se fortalecesse. O povo japonês contribuiu de bom grado – sob o jugo de um governo estrangeiro, só lhes restava trabalhar para se recuperarem o mais rápido possível, e

assim eles fizeram, arduamente e à exaustão. Além disso, os EUA foram mais do que generosos no aspecto financeiro, facilitando a formação de empresas, liberando grandes somas de dinheiro e facilitando a admissão do Japão em várias organizações internacionais, que possibilitaram ao país participar no livre comércio internacional. Todos esses aspectos contribuíram para que o país mergulhasse em um processo de desenvolvimento muito rápido, um verdadeiro “milagre econômico” que se estendeu até meados da década de 70. Paul Kennedy assim relata o estrondoso crescimento nipônico:

Entre 1950 e 1973, seu produto interno bruto cresceu à fantástica média de 10,5% ao ano, muito acima de qualquer outra nação industrializada; e mesmo a crise do petróleo em 1973-1974, com seu profundo golpe na expansão mundial, não impediu que as taxas de crescimento do Japão continuassem, nos anos subseqüentes, sendo de quase duas vezes a de seus principais concorrentes. A variedade das indústrias nas quais o Japão tornou-se o produtor mundial dominante era espantosa – máquinas fotográficas, artigos de cozinha, produtos elétricos, instrumentos musicais, motonetas e assim por diante. Os produtos japoneses desafiaram a indústria suíça de relógios, fizeram sombra à indústria ótica alemã e devastaram as indústrias inglesa e americana de motocicletas. [...] Constante e incansavelmente, o país passou de produtos de baixa tecnologia para produtos de alta tecnologia – computadores, telecomunicações, aeroespço, robótica e biotecnologia. Constante e incansavelmente, seus excedentes comerciais aumentaram – transformando-o num gigante financeiro, além de industrial – e sua parcela de produção e dos mercados mundiais ampliou-se. Quando a ocupação aliada terminou em 1952, seu produto nacional era pouco mais de um terço o da França ou do Reino Unido. Em fins da década de 1970 o PNB japonês era tão grande quanto o do Reino Unido e da França *juntos*, e mais da metade do PNB da América. (KENNEDY, 1989, p. 398)

Se economicamente o país não poderia estar melhor, por outro lado a qualidade de vida do povo era um problema. A partir de meados da década de 60, o povo japonês viu suas necessidades imediatas satisfeitas e passou a lutar por melhores condições de vida. Os estudantes expressavam seu descontentamento nas escolas e universidades. Vários grupos de cidadãos reivindicavam a retificação das desigualdades sociais. E o problema da poluição provocada pela fervorosa busca pelo desenvolvimento econômico atraía cada vez mais a atenção do público.

Foi nesse contexto de satisfação financeira e insatisfação social que Nakazawa produziu seu mangá. É interessante perceber a mudança de atitude do povo japonês em duas décadas. Na época da guerra, falar contra o governo era falar contra o imperador, e por

consequente, contra Deus. A atitude pacifista do pai de Gen era considerada inaceitável, pois o povo não tinha direito a ter uma opinião que não fosse a mesma de seus governantes. Em apenas vinte anos, o povo japonês aprendeu a reclamar de seu governo sem culpa e sem repreensões da lei. Apesar de a atitude geral do povo ainda seguir a cultura da coletividade, privilegiando a comunidade sobre o indivíduo, as reivindicações e rebeliões eram prova de que uma era de mudanças se anunciava. Gen representa um esforço para compreender as decisões tomadas tanto pelo povo como pelo governo japonês na época da guerra.

3.3 – Análise

Diferente da maioria dos mangás, Gen não traz mutantes ou monstros espaciais tentando destruir o planeta Terra. O grande vilão da história – se é que podemos dizer que há um vilão e um herói – é o ser humano. Não o norte-americano, como se poderia pensar em se tratando da bomba atômica, mas o homem em geral, responsável por todas as guerras. Gen é uma obra dedicada ao pacifismo: o protagonista é uma criança que só conhece sofrimento e privações, frutos de uma guerra que ele não entende e com a qual sua família não concorda.

O ponto de vista sob o qual a história é contada é o ponto de partida para compreendermos as posições em relação à Segunda Guerra Mundial. Ao contrário de Batman, que como veremos no próximo capítulo é um personagem com participação ativa no conflito, Gen não se envolve diretamente na guerra – ele convive com ela, mas não toma parte em nenhum tipo de conflito armado. O menino, assim como sua família, é mais um observador do conflito e vítima de suas consequências. A sensação passada pela HQ é de impotência diante de um conflito sangrento e estúpido, pois Gen sofre com as decisões e atos de outros.

A crítica social em Gen começa aí: antes de falar sobre a bomba, Nakazawa gasta duzentos e cinquenta páginas explicando a estrutura social do Japão de 1945. Ele leva todo esse tempo para mostrar ao leitor que os japoneses viviam na miséria, e a maioria ainda aplaudia. Ele relata como o povo japonês se deixou usar pelo imperador e pelos políticos: como as pessoas não resistiram aos contos de glória e grandeza para o império japonês,

esquecendo-se de pensar no que a guerra significaria para as suas famílias, no tanto de sofrimento e sacrifício que viria a seguir – aliás, muitos concordaram com tais provações. Todos contribuíram para o esforço de guerra, e até mesmo as crianças saíram da escola para trabalhar nas fábricas, já que os adultos estavam no serviço militar.

Os japoneses aceitaram essas privações porque consideraram um preço pequeno a ser pago pela glória do país e do imperador. Contudo, os anos passaram e o Japão não atingia a tão falada vitória. Alguns cidadãos – poucos, no entanto – se rebelaram, e foram tratados como traidores da pátria por seus amigos e vizinhos pelo simples fato de que não estavam ansiosos para morrer.

Gen assiste a muitas crueldades antes mesmo de a bomba atingir Hiroshima. Seu irmão mais velho, Koji, conhece dois soldados kamikazes²⁸, e um deles chora sem parar porque tem que morrer, e nunca terá a chance de se casar com sua bela namorada e ter filhos, como sempre sonhou. Antigos amigos brigam por uma tigela de arroz. Os professores do campo de trabalho no qual o outro irmão de Gen, Akira, está, comem arroz branco enquanto as crianças passam fome. Os japoneses não são mais um povo unido – estão separados pela guerra.

Depois que a bomba atinge a cidade, Gen é exposto a um sofrimento bem maior do que antes: ele passa a conviver com a morte de uma forma mais pessoal, já que metade da sua família e a maioria de seus conhecidos pereceu com a bomba. E também há um elemento novo: o desejo das pessoas de que a guerra termine, mesmo que o Japão tenha que se render. A bomba atômica é algo totalmente inesperado em matéria de força militar. O povo de Hiroshima não consegue compreender como a cidade foi totalmente destruída, se o rádio dizia que Japão estava ganhando a guerra – mais tarde, eles saberiam que as notícias eram forjadas, para que as pessoas não percebessem a gravidade da situação e não se rebelassem contra o governo. Após a bomba, as pessoas em Hiroshima (não as de fora da cidade) começam a questionar quando a guerra vai acabar. O número de descontentes aumenta.

Todo o tempo, Gen questiona a necessidade de algo tão grave e tão doloroso quanto a guerra. A idéia de pacifismo é forte durante toda a obra – ao mostrar todas as

²⁸ Kamikaze significa vento divino (kami = deus, kaze = vento)

consequências da guerra, Nakazawa busca conscientizar o leitor de que não há nada que valha tamanho sofrimento; que a guerra não traz nada de bom às pessoas, apenas miséria e dor.

Também é muito presente na obra a idéia do sacrifício do indivíduo em nome do grupo, seja ele a família ou a pátria. Não existe a figura de um herói que age movido por razões próprias e está acima do bem e do mal: pelo contrário, as ações de Gen são sempre em nome do grupo. Isso é coerente com a lógica predominante da sociedade japonesa, em que cada um vale pelo que representa na ordem coletiva.

Nakazawa apresenta a idéia de paz eliminando a idéia da guerra, a noção de duas forças contrárias em conflito. O mundo em Gen não se limita a Japão e Estados Unidos, à duas nações inimigas engajadas em uma batalha; há muito mais que isso. As palavras do pai de Gen no primeiro volume, “aqueles que começaram a guerra são os culpados, mas todo cidadão que aceita também tem sua parcela de culpa” (vol. 1, p. 168). Ou seja, não há ninguém que esteja totalmente certo ou totalmente errado. O Japão, apesar de ser vítima da guerra, também é um agressor – o caso do Sr. Pak, o vizinho coreano dos Nakaoka, é bastante emblemático nesse aspecto. Só porque a bomba foi lançada contra os japoneses não significa que devam ser martirizados. Deriva disso a estranha posição em relação aos americanos – em Gen, Nakazawa culpa o imperador e os políticos tanto ou mais do que os norte-americanos. Não é que ele não sinta raiva, mas ele entende (não só a bomba, mas toda a guerra) como algo que poderia ter sido evitado. A guerra é mostrada como algo estúpido e de consequências graves, cruel demais, sério demais, para valer a pena. Nas palavras de Art Spiegelman, no prefácio do primeiro volume de Gen, o trabalho de Nakazawa é “humano e humanístico, e demonstra e enfatiza a necessidade de empatia entre os homens para que possamos sobreviver a um outro século” (SPIEGELMAN in NAKAZAWA, vol. 1, p. XII).



Figura 28 – Em meio à destruição da bomba, a mãe de Gen entra em trabalho de parto.



Figura 29 – A crítica social presente na obra é muito forte.



Figura 30 – O menino recupera a esperança ao lembrar as palavras do pai.

Capítulo 4 – Estudo de caso

O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight returns), por Frank Miller

Arte-final de Klaus Janson e cores de Lynn Varley

4.1 – Resumo da obra

DK (de *Dark Knight* – entre os leitores, é a gíria usada para se referir a essa obra) foi escrita e desenhada por um americano, e se passa nos Estados Unidos. Também é apresentada em quatro volumes (O Retorno do Morcego, O Morcego Triunfa, Caça ao Morcego e A Queda do Morcego) e a primeira edição data de 1986. Nessa época, o mundo ainda vivia a Guerra Fria, e essa é uma realidade bastante presente nos livros. DK explora ao extremo a paranóia anticomunista dos americanos.

Enquanto Gen, como todo quadrinho japonês, é em preto-e-branco, DK é uma obra colorida. Para um gibi de super-herói, ser ou não colorido é muito importante: o preto-e-branco realça o caráter adulto. Mas mesmo com a presença das cores, não é possível confundir DK com uma obra juvenil, pois ela é adulta em todos os aspectos – tema, arte, linguagem. E é uma obra inovadora do ponto de vista estético, que utiliza recursos inéditos até então, como por exemplo o uso do noticiário para dar ao leitor uma visão geral da história (um recurso muito utilizado no filme Robocop).

A história se passa em 1996, dez anos depois do Batman ter se aposentado devido à morte de seu parceiro Robin. Sem o seu protetor-mor, a cidade mergulha em um caos sem proporções. Gangues juvenis se espalham, a polícia é insuficiente e a população vive com medo.

A história começa com Bruce Wayne/Batman em uma prova de automobilismo - parece que ele quer substituir a adrenalina do combate ao crime por esportes radicais. Então, através de um corte para o noticiário, somos apresentados a Gotham: a cidade está vivenciando uma onda de calor jamais vista (uma referência ao aquecimento global) e parece ainda mais estranha e corrupta do que o normal. Graças ao mesmo noticiário, somos informados da liberação do Duas-Caras do Asilo Arkham, depois de doze anos sob intenso

tratamento psiquiátrico e de uma cirurgia plástica que restaurou seu rosto. Também é o aniversário de dez anos da última aparição do morcego.

A cena muda para Bruce Wayne lembrando essa mesma data, que para ele tem um significado muito mais amplo do que uma simples aposentadoria – é o aniversário da morte de seu parceiro Robin, morto pelo Coringa. Ele tenta relaxar assistindo TV, mas a idéia se revela péssima: o filme é o mesmo que ele assistira com seus pais, na noite em que estes foram assassinados. O filme provoca uma série de lembranças, que Bruce tenta reprimir, mas não consegue. E a partir daí se dá o renascimento do Batman, que impede vários crimes naquela noite, inclusive os cometidos pelo Duas-Caras, que acaba se revelando tão louco quanto antes.

Há muitas coisas importantes acontecendo nesse meio-tempo: Batman salva uma menina que vem a se tornar a nova Robin, o Coringa sai de um estado catatônico depois de ver a notícia da volta de seu arquiinimigo na TV, e o povo se manifesta em relação à volta do herói e seus métodos nada gentis. Esse é o aspecto mais importante; as reações em relação aos atos do Batman permeiam todos os volumes.

O problema é que essas reações são bastante radicais, pelo menos em se tratando de cidadãos comuns. No volume 1, um cidadão “espera que os próximos na lista do Batman sejam os bichas”; outro diz que os desajustados sociais devem ser tratados com técnicas de reabilitação, e logo depois, respondendo a uma pergunta do repórter, diz nunca ter morado no centro da cidade (consideravelmente mais violento que os subúrbios). Ou as pessoas acham que o Batman é um sujeito violento, insano e que precisa ser contido, ou o consideram um herói, e querem mesmo é que ele mate metade da cidade em seu “processo de limpeza”.

Em DK, o Batman não se encaixa em nenhum desses padrões. Ele não é violento sem motivo, e nem tem “os bichas” ou qualquer outro grupo em sua lista. Ele tenta recuperar a cidade do caos em que ela mergulhou, e a longo prazo se revela um revolucionário (isso é visto com maior profundidade na continuação da obra, DK2). No início, pode parecer que Batman tem uma atitude ‘PM do Rio, atire primeiro e pergunte depois’, mas não é isso. No volume 4, quanto ele utiliza as gangues juvenis para conter o

caos urbano, fica clara a opinião dele de que a maioria daqueles jovens apenas precisava de um bom exemplo e um pouco de treinamento.

No volume 2, Robin faz sua primeira aparição e Batman continua a empreender sua guerra ao crime, mais especificamente à Gangue Mutante, o maior grupo de jovens criminosos da cidade. Ele intercepta armas do exército que seriam vendidas ao líder da gangue. Vários acontecimentos são mostrados, e a imprensa relaciona todos eles ao Batman, mesmo quanto tal associação é absurda. Enquanto isso, o comissário Gordon é aposentado compulsoriamente, e é substituído pela capitã Ellen Yindel, que não é favorável ao vigilantismo: ela informa que sua primeira ação será expedir um mandado de prisão contra Batman.

Mas ainda há alguns dias antes de Yindel assumir, e começar sua caça ao morcego. E nesse meio-tempo, Batman ataca e prende boa parte da Gangue Mutante, inclusive seu líder. O prefeito acaba assassinado ao tentar negociar com o líder, e Batman chega à conclusão de que precisa destruir a figura desse chefe para desbaratar a gangue. Ele atrai todos para a fossa de Gotham, convence Gordon a facilitar a fuga do líder, e o derrota na frente de seus seguidores.

Alguns remanescentes da gangue resolvem então seguir o morcego, atacando criminosos em vez de vítimas. Os métodos dos autodenominados Filhos do Batman são ainda mais cruéis do que os do morcego verdadeiro, e mais uma vez a opinião pública culpa Batman pelo uso de violência excessiva e por ser um mau exemplo para a juventude de Gotham.

Apesar da quantidade imensa de acontecimentos presente nesse volume 2, uma só página é responsável pela grande mudança que acontece na segunda metade da história. Preocupado com a situação em Gotham, o presidente americano (Ronald Reagan, ainda o presidente em 1996) envia um de seus agentes para conter o homem-morcego. E esse agente é ninguém menos que o Super-Homem.

De combatente do crime, Batman acaba se transformando em um problema político. O Super-homem resolve avisar seu velho colega sobre o perigo de agir tão abertamente, mas no meio da conversa, ele ouve uma transmissão televisiva e vai embora. Mísseis soviéticos aproximam-se da ilha de Corto Maltese, localizada na costa do Chile e citada nos

noticiários nos dois primeiros volumes. É aí que o estado de guerra fria do mundo se faz mais visível. A tensão entre EUA e URSS por causa de Corto Maltese começa se tornar mais grave, apontando para um conflito nuclear.

Enquanto destrói os aviões e navios soviéticos, o Super-homem pensa sobre o destino dos outros heróis, ausentes na história até então. Anos antes, a pressão dos grupos de pais foi tanta que os heróis foram convocados a depor sobre suas atividades fora-da-lei. Alguns se aposentaram, outros deixaram o planeta e ele (Super-homem) recebeu uma licença para agir anonimamente. Sob o seu ponto de vista, foi a única maneira de continuar salvando vidas, mas acabou transformando-o em um agente dos interesses do governo americano. Batman continuou agindo à margem da lei, até sua aposentadoria. A volta à ação do morcego complicou as coisas, forçando um conflito entre os dois vigilantes.

Em Gotham, o Coringa faz uma aparição no programa de TV de David Endochrine (uma alusão a David Letterman) e mata o apresentador e toda a platéia. Seu próximo passo é atacar um parque de diversões lotado. Com bombas e veneno, ele mata dezenas de pessoas. É o último conflito entre os dois inimigos: Batman deixa o Coringa paralisado e o palhaço se encarrega de terminar a própria vida. Com a ajuda de Robin, o morcego consegue escapar do parque, mesmo muito ferido.

A situação em Corto Maltese continua piorando: os soviéticos retiram o pouco que restava de suas tropas e resolvem atacar com uma ogiva nuclear. O Super-Homem consegue desviar a ogiva para o deserto. Contudo, não é uma ogiva comum: sua detonação causa um pulso eletromagnético tão forte que desativa os dispositivos elétricos em todo o continente americano e provoca uma nuvem de poeira que bloqueia a luz do sol por dias. O caos de Gotham é multiplicado: os integrantes da Gangue Mutante que estavam presos desde o volume 2 conseguem escapar, os Filhos do Batman resolvem tomar a cidade, e as pessoas entram em pânico, pensando ser o fim do mundo.

Batman assume a liderança dos jovens da cidade, apelando para seu “espírito comunitário”. Os jovens que até então queriam barbarizar a cidade são os mesmos que distribuem medicamentos, apartam brigas, impedem saques, apagam incêndios. O resultado disso é que, uma semana depois do pulso, num continente sem sol, a única metrópole que não está mergulhada em caos urbano é, ironicamente, Gotham. A narrativa é entrecortada

por relatos de pessoas que estavam nas ruas durante o pulso, e cada uma tem uma opinião diferente sobre o que aconteceu. Para umas, Batman e seus seguidores avançaram sobre a cidade “como a Gestapo”; para outros, eles foram a ordem em meio ao caos.

Chega a hora entre o confronto final entre Batman e Super-homem. Ainda fraco graças à explosão da bomba nuclear e à ausência de sol, o Super-homem não consegue lutar com toda a sua força. Batman enfraquece seu adversário, utilizando mísseis e kryptonita, e consegue derrotá-lo na luta. No momento seguinte, contudo, ele tem um ataque cardíaco e morre. Enquanto isso, a vida do mordomo Alfred também chega ao fim, depois de destruir a mansão a fim de sumir com todas as evidências sobre a vida de seu chefe.

A televisão noticia a morte de Bruce Wayne/Batman. Nada é encontrado na mansão e toda a fortuna da família também some. No enterro, o Super-homem se prepara para dar um último adeus a seu adversário quando ouve um batimento cardíaco vindo do corpo – era tudo uma armadilha. Mesmo surpreso, ele resolve ir embora sem fazer nada. É um voto de confiança: ele não interfere em Gotham e o Batman não age abertamente. A história termina com um novo rumo para a vida do justiceiro: ele resolve comandar seus “delinquentes juvenis”, formando um exército para dar ordem ao caos.

4.2 – Contextualização histórica

Batman: Cavaleiro das Trevas foi escrito em 1986, no auge da gestão do republicano Ronald Reagan. O momento histórico americano (e mundial) afeta de forma decisiva a obra – de fato, pode-se dizer que é uma de suas bases, considerando o papel que a Guerra Fria ocupa na trama.

Ronald Reagan, que governara a Califórnia de 1967 a 75, foi eleito presidente em 1980, derrotando Jimmy Carter, que pleiteava a reeleição. Era sua terceira tentativa de chegar à presidência – ele tinha sido derrotado nas prévias do Partido Republicano em 1968 e 1976.

Reagan assumiu um país em crise. Os EUA vinham sofrendo vários reveses em sua política externa por toda a década de 70: a derrota no Vietnã, a Revolução Islâmica no Irã, a vitória Sandinista na Nicarágua, a crescente presença soviética na África e Oriente Médio e,

finalmente, a invasão russa do Afeganistão. Isso sem falar nos problemas econômicos, gerados em grande parte pelos gastos da Guerra do Vietnã e pelas crises do petróleo de 1973 e 79. Segundo Campos (1991, p. 174), a inflação americana em 1980 chegava à problemática cifra de 12% ao ano e crescia o número de desempregados.

Logo no início do governo, Reagan foi alvo de um atentado²⁹, do qual se recuperou rapidamente e com uma popularidade ainda maior. O novo presidente operou grandes mudanças na política e economia dos EUA – para começar, ele assumiu uma postura ultraconservadora em relação à União Soviética, em oposição às posições mais brandas do governo Carter. Alguns historiadores chamam esse período de Segunda Guerra Fria.

Reagan aumentou consideravelmente os gastos militares – em oito anos, forma mais de dois trilhões de dólares gastos com a defesa. Um das mais controversas medidas de sua administração foi o projeto de Iniciativa de Defesa Estratégica (mais conhecido como Projeto Guerra nas Estrelas), um programa que previa a construção de um escudo espacial destinado a tornar o país invulnerável. Durante o governo Reagan, também foram freqüentes as intervenções em países pequenos, uma forma de demonstrar o poderio militar americano e intimidar a União Soviética. Essa postura agressiva foi mais presente durante o primeiro mandato de Reagan – segundo Pazzinato (1995, p. 297), a partir de 1987 houve uma mudança nessa política, em resposta às reformas empreendidas por Mikhail Gorbachev na URSS.

Contudo, as relações exteriores do governo Reagan não se limitaram à União Soviética. Foram feitas várias intervenções em pequenos países, como mostra o seguinte texto de Hobsbawn:

A política de Ronald Reagan, eleito para a Presidência em 1980, só pode ser entendida como uma tentativa de varrer a mancha da humilhação sentida demonstrando a inquestionável supremacia e invulnerabilidade dos EUA, se necessário com gestos de poder militar contra alvos imóveis, como a invasão da pequena ilha caribenha de Granada (1983), o maciço ataque aéreo e naval à Líbia

²⁹ Reagan foi atingido no peito por John Hinckley Jr. em 30 de março de 1981, em Washington D.C. Além dele, também foram alvejados um policial, um agente do Serviço Secreto e o Secretário de Imprensa James Brady, que ficou parcialmente paralisado.

(1986), e a ainda mais maciça e sem sentido invasão ao Panamá (1989)³⁰. (HOBSBAWN, 1995, p. 244).

Além das intervenções citadas na passagem acima, o governo Reagan também influenciou na guerra Irã-Iraque, apoiando Saddam Hussein, e se envolveu no escândalo dos ‘contras’ na Nicarágua. Todos esses atos mostram claramente que a prioridade do governo Reagan era, de fato, derrotar os comunistas (ou o ‘Império do mal’, nas palavras do presidente). É importante lembrar que o dinheiro para o aumento dos gastos militares foi retirado do orçamento dos programas sociais.

Em relação à economia, o governo Reagan baseou sua estratégia (apelidada *Reaganomics*) em três pilares: cortes de gastos públicos, em especial nos serviços previdenciários; diminuição de impostos e liberação das importações (PAZZINATO, 1995, p. 296). A princípio, essas medidas levaram à diminuição do desemprego e da inflação e a um aumento do PNB, o que causou uma euforia consumista na sociedade americana. Contudo, a queda da poupança interna e a especulação financeira levaram a uma queda da bolsa de Nova York em 19 de outubro de 1987³¹, em um episódio conhecido como “Segunda-feira Negra”, em alusão à quebra da bolsa em 1929. Após esse episódio, a economia do governo Reagan mostrou sua instabilidade, o que não impediu que Reagan conseguisse eleger seu sucessor, o vice-presidente George Bush.

4.3 – Análise

A grande diferença entre Gen e Cavaleiro das Trevas é a mensagem que cada uma das histórias passa. DK é uma obra que louva o esforço de resistência e o ‘bom combate’. Gen, ao contrário, prega a idéia de pacifismo e de esperança que não haja mais guerras. A idéia mais presente em Gen é a de paz. Enquanto em DK se fala da inevitabilidade do conflito, em Gen se mostra quanto sofrimento a guerra causa, e se passa uma idéia de estupidez e inutilidade da guerra. Em DK o conflito tem uma finalidade, tem um propósito que é justo e correto.

³⁰ A Invasão do Panamá aconteceu já no Governo Bush.

³¹ É importante salientar que este episódio é posterior à publicação de Cavaleiro das Trevas.

As razões para isso são muitas, começando pelo ponto de vista pelo qual a história é contada. Cavaleiro das Trevas, em sua maior parte, é contada pelo ponto de vista do Batman, que é uma parte diretamente envolvida no conflito. Mesmo nas cenas em que o ponto de vista é outro, é geralmente alguém envolvido na ‘guerra ao crime’ – Robin, Super-homem, Comissário Gordon. Portanto, o foco está, na maioria das vezes, em alguém que participa do conflito, e isso influi muito em como ele é apresentado ao leitor.

Em primeiro lugar, podemos perceber que há uma certa satisfação em lutar. Quando Bruce Wayne volta a vestir o manto do Batman, todas as suas dúvidas e problemas somem. Ele reencontra o seu caminho, sua missão. Isso nos mostra que, em DK, lutar é uma filosofia de vida, uma saída; a luta e a revolução são almeçadas. Apesar de as circunstâncias serem totalmente diferentes de Gen, é importante salientar que o conflito é mostrado como algo correto, inevitável, interminável, e até mesmo desejado.

Além disso, o fato de a história ser focada em alguém que tem papel decisivo no conflito faz com que seja passada uma idéia de poder, de retomada de controle, em oposição à noção de impotência diante da guerra, muito explorada em Gen.

O conceito mais importante mostrado em Cavaleiro das Trevas, no entanto, é a dualidade. Todo o tempo, podemos perceber que existe uma idéia de duas forças opostas em confronto. A dualidade é explorada primeiro com Batman x Bruce Wayne, depois com as personalidades conflitantes do Duas-Caras, e então com Batman x Coringa/Super-homem/polícia de Gotham. O mundo é mostrado nos moldes da Guerra Fria, com duas superpotências inimigas; há sempre forças diametralmente opostas envolvidas em um conflito. Essa idéia de dualidade é muito explorada em todos os volumes, e reflete a mentalidade da época e a maneira como a política americana é conduzida em muitas ocasiões – quem não é aliado, é inimigo.

São interessantes as analogias que Miller utiliza para mostrar essa idéia de oposição constante. No primeiro volume, Bruce Wayne anda pelas ruas de Gotham e podemos ver vários cartazes de ‘o fim está próximo’. Além de ser uma referência à paranóia coletiva dos anos de Guerra Fria, esses cartazes também representam a dualidade da ‘morte’ de Bruce Wayne e renascimento do morcego, que tem lugar mais à frente no mesmo volume.

No entanto, a forma mais utilizada por Miller para ilustrar a dualidade é o uso das opiniões do povo acerca do Batman. Nenhuma dessas opiniões é moderada; ou os telespectadores consideram Batman um santo – em uma ocasião, ele é definido como símbolo do “renascer do espírito de luta americano” (vol.1, p. 35) – ou um terrorista que viola a lei e os direitos humanos. Um cidadão chega a declarar na TV que o Morcego é um “vigilante monstruoso e sem piedade que golpeia as fundações da democracia americana, opondo-se aos princípios que fizeram de nossa nação [EUA] a mais nobre e generosa do mundo” (vol. 2, p.11). Ninguém parece ponderar que, apesar de o trabalho do Batman ter seus méritos, ele não é uma panacéia universal, pois ataca apenas os efeitos do crime, não suas causas.

Miller também faz uma ferina crítica social. O povo americano é muitas vezes mostrado como alienado e pretensioso – e nota-se que todas as opiniões contra o Batman soam bastante pretensiosas. Os jovens de Gotham parecem não ter personalidade própria: quando a gangue mutante se desfaz, eles se organizam em vários outros grupos – alguns seguem o Batman, outros o Coringa, e há até mesmo uma gangue de ladrões que se denominam “Nixons”. Eles necessitam de ícones, de modelos a serem seguidos. As pessoas não dão atenção ao mundo à sua volta, e acreditam cegamente no que a televisão lhes diz (e há grandes diferenças entre a realidade e a versão televisiva). Um exemplo dessa alienação são os pais da nova Robin, que não notam que a menina nunca está em casa, pois luta contra a gangue mutante noite após noite.

O governo é outro alvo constante das críticas e analogias de Miller. A aparência do presidente – cujo nome não é citado nenhuma vez nos quatro volumes, mas é claramente Ronald Reagan – é caricatural: ele tem um rosto enrugado em referência aos dez anos que se passaram na história, está sempre vestindo roupas com as cores da bandeira americana³² e em seus discursos parece mais estar conduzindo um talk-show.

Além da aparência, Miller também critica a administração Reagan, com seus altos gastos militares e atenções focadas na política externa mais do que no próprio país. No segundo volume (p.30), o presidente compara o povo americano aos cavalos do seu rancho: “não há problema nenhum que os cavalos tenham tamanho e cor diferentes! Nenhum...

³² Um terno azul de estrelinhas brancas, e um pijama com listras brancas e vermelhas, como na bandeira.

contanto que eles fiquem **dentro da cerca!**” E em um pronunciamento no volume 3 (p. 17), ele declara que “os EUA têm que assegurar o nosso... aham... lutar pela causa da liberdade” e que Deus estava do lado dos EUA, “ou pelo menos alguém quase tão bom” – o Super-homem.

Miller também mostra os governantes americanos em uma atitude de descaso em relação ao seu povo – nem o presidente, nem o governador, nem o prefeito de Gotham tomam qualquer posição em relação ao caso Batman, todos eles empurram a responsabilidade ao comissário de polícia. O presidente, em especial, não parece se importar muito com a situação social de Gotham, uma cidade imersa em crime e corrupção: ele apenas manda o Super-homem cuidar do Batman, mas o Morcego não é o único ‘problema’ da cidade. E como o povo não sabe da presença do Super-homem, fica a impressão de que o presidente nem mesmo tomou conhecimento da crise. Na página 48 do volume 2, o porta-voz da presidência Chuck Briggs diz que o Batman é uma questão local e que o presidente deve ser prender ao panorama geral da nação. Ou seja, não confere ao presidente americano saber o que acontece em uma de suas maiores cidades.

Além das críticas diretas a Reagan, encontramos também analogias a episódios da Guerra Fria: no volume 3, há uma menção a uma ajuda que os EUA estão dando ao regime do General Montalban na ilha de Corto Maltese, e uma notícia sobre uma situação com reféns americanos na Líbia.

É interessante também como Miller mostra os EUA como um estado no qual a democracia é apenas teórica. A imprensa é controlada – a televisão sai do ar quando a apresentadora tenta noticiar a batalha entre Batman e Super-homem; o governo não toma nenhum tipo de atitude contra a gangue mutante, o que faz com que os cidadãos sejam prisioneiros em seus lares; e o próprio presidente diz que os cidadãos (cavalos) não devem “sair da cerca”, não devem desenvolver nenhum tipo de opinião e/ou atitude que vá de encontro aos interesses do governo.

A inatividade do governo em relação ao crime é contraditória em muitos pontos, dando a impressão de que os governantes estão ou totalmente perdidos ou muito empenhados em manter a sociedade sob controle do crime, porque assim ninguém presta atenção a todos os problemas da sociedade americana. É claro que o crime em Gotham não

é totalmente descentralizado, tanto que o prefeito chega a tentar negociações com o Líder, reconhecendo-o como uma figura de autoridade. Porém, todo o tempo há desculpas para as atividades criminosas da gangue. No início da série, antes do Batman aparecer, a culpa dos vários crimes da noite é jogada na onda de calor que assola a cidade; e depois, é claro, a culpa recai sobre o Batman. O Morcego passa a servir como bode expiatório para todo e qualquer crime que aconteça em Gotham – a televisão o liga a tudo; o caso de um louco que atira em pessoas dentro de um cinema pornô é noticiado como “atentado a bala inspirado no Batman” (volume 2, p. 35). Nunca o crime é tratado como algo causado por algo como desigualdade social – ninguém quer admitir uma falha na estrutura social, ninguém nem mesmo presta atenção na corrupção clara na cidade – afinal, os mutantes usam armas exclusivas do exército, o que denota corrupção nas forças armadas. Batman segue a pista das armas até um general que as vendia para a gangue, que se suicida. O noticiário, entretanto, não faz qualquer menção a atividades ilegais.

Em Cavaleiro das Trevas, Miller realizou uma profunda análise da sociedade americana nos anos 80. A obra é um esforço para mostrar o nível vigente de miopia do povo e de subversão da democracia por parte dos governantes. Até mesmo o Super-homem, com todo o seu poder, se curva a uma estrutura social deturpada, fato pelo qual Batman o recrimina no volume 4: “você deu a eles [governo] o poder que devia ter sido nosso” (p. 40). Miller não deixa de criticar nenhum segmento social e mostra que os EUA não eram “a nação mais nobre e generosa do mundo”, longe disso: na Guerra Fria, americanos e soviéticos queriam exatamente a mesma coisa – poder – sem se importar com o que estava acontecendo com seu próprio povo.



Figura 31 – Batman e Robin, por Frank Miller.



Figura 32 – A luta final entre Batman e Super-homem, no volume 4.

Conclusão

As histórias em quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que em que são produzidas. Assim, até o mais descompromissado dos gibis pode ser lido como expressão das ideologias vigentes numa sociedade, bem como de seu momento social e político. Ao concluirmos esta monografia, esperamos ter mostrado o quanto uma HQ pode estar imbuída de preconceitos, heranças culturais e noções de certo e errado inerentes à sociedade em que está inserida, e de que forma essas noções se manifestam no decorrer da obra – algumas vezes, de forma crítica, outras, através de uma apologia ao *status quo*.

Em Gen, encontramos uma análise da sociedade japonesa da época, com críticas vorazes à atitude de obediência cega às autoridades e ao imperador. Nakazawa não se limita a descrever a destruição causada pela bomba atômica: no prefácio do último volume, ele afirma que seu desejo não era apenas denunciar a destruição da bomba, mas mostrar às próximas gerações a miséria que um conflito bélico pode trazer a um país. Ele queria expor a maneira como a população foi instigada pelo imperador a uma guerra total; que tipo de atrocidade os japoneses foram capazes de cometer na Coréia e na China em nome da glória do “Grande Império Japonês”, em nome de uma “causa justa”. Segundo Nakazawa, não importa quanto os políticos e acadêmicos possam discorrer a respeito de guerras justas; as pessoas devem ser contra a guerra.

Já em Cavaleiro das Trevas, as opiniões sobre guerra e paz são bem diferentes. Temos o panorama de uma nação com valores totalmente diversos – uma sociedade que não está propriamente em guerra, mas que com a Guerra Fria, está em uma permanente iminência de conflito. A contrário da obra japonesa, esta trabalha o tempo todo com a idéia de uma impossibilidade de paz, com a idéia de um conflito sem fim contra o mal, contra o crime, contra alguma coisa, enfim. Enquanto Gen termina com uma promessa de paz, Cavaleiro das Trevas promete revolução, com o indivíduo – um herói salvador – tomando as rédeas do mundo.

Tudo isso é muito revelador do contexto cultural de cada país. Quando comparamos os valores das sociedades americana e japonesa, fica claro o quanto as duas obras são

discursos produzidos a partir de tais valores e da conjuntura sócio-política vigente na época. Em Cavaleiro das Trevas temos o louvor ao “bom combate”, à figura do herói, um indivíduo que está acima do bem e do mal e chega para ‘colocar ordem na casa’, por assim dizer. Já Gen louva o espírito coletivo e a noção de ordem que devem transcender o interesse e a ação individual como condições de uma paz duradoura.

O que mais podemos perceber ao comparar as duas obras é que a atitude em relação ao conflito reflete a condição de vencedores e vencidos. Em uma sociedade que vence uma guerra e que se beneficia dela, a idéia geral será a de que a guerra pode, sob certas circunstâncias, ser considerada um mal necessário, ou mesmo que pode ser justa ou correta. Por outro lado, a paz é mais pregada pelos vencidos, que viram de perto a crueldade dos confrontos bélicos e conhecem suas conseqüências.

Esta monografia é apenas uma breve análise da complicada relação entre quadrinhos e política, ou quadrinhos e guerra. As obras discutidas aqui não representam, de forma alguma, as únicas formas de se interpretar a realidade nas HQs. Existem muitas outras obras a serem discutidas, outras guerras a serem abordadas. Entre elas, podemos destacar No Coração da Tempestade, de Will Eisner, e Maus, de Art Spiegelman, que como Gen são relatos sobre a Segunda Guerra. A tira Mafalda, de Quino, é riquíssima em críticas à situação da Argentina e do mundo nos anos 60 e 70. A série Palestina, de Joe Sacco, é outro bom exemplo, mais recente, de HQ com fortes inclinações políticas, mas com um estilo diferente – uma reportagem em quadrinhos. Esperamos que, no futuro, mais análises como esta venham a ser escritas, a fim de que as histórias em quadrinhos deixem de ser consideradas mera diversão para crianças e possam ocupar seu lugar como uma mídia digna de discussões acadêmicas.

BIBLIOGRAFIA

Livros:

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

CAMPBELL, Joseph e MOYERS, Bill. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1995.
12ª edição.

CAMPOS, Raymundo C. B. **História da América**. São Paulo: Atual, 1991. 2ª edição.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

_____. **A Linguagem dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1971.

_____. **Para Ler os Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1972.

COUPERIE, P. e outros. **Histórias em Quadrinhos e Comunicação de Massa**. São Paulo:
Museu de Arte de São Paulo, 1970.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1990.

HOBBSAWN, Eric. **A Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo:
Cia. das Letras, 1995.

KENNEDY, Paul. **Ascensão e queda das grandes potências: transformação econômica
e conflito militar de 1500 a 2000**. Rio de Janeiro: Campus, 1989.

LUYTEN, Sonia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. **O que é História em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987. 2ª edição.

MARNY, J. **Sociologia das histórias aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1970.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

PAZZINATO, Alceu Luiz e SENISE, Maria Helena Valente. **História Moderna e Contemporânea**. São Paulo: Ática, 1995.

PIMENTEL, Sidney V. **Feitiço contra o feitiço: Histórias em quadrinhos e manifestação ideológica**. Goiânia: CEGRAF, 1989.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **O caos semiótico dos quadrinhos: um estudo das graphic novels in Comunicação e sociedade nº 18**. São Bernardo do Campo: Editora do IMS, 1991.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Mangá! The world of Japanese comics**. Kodansha International books, 1986.

SUGIMOTO, Yoshio. **An Introduction to Japanese Society**. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

TEIXEIRA, Rafael. **Os gibis americanos nos anos 40 e 50 in A indústria dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, Secretaria

Especial de Comunicação Social, 2003 (Coleção Cadernos da Comunicação, Série Estudos, v. 10).

Artigos na internet:

DA SILVA, Nadilson M. **Elementos para a análise das histórias em quadrinhos.**

Trabalho apresentado núcleo de Histórias em Quadrinhos do XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Campo Grande: 2001. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/xxiv-ci/np16/art-np16.html>>. Acessado em 28/05/2005.

MEIRELES, Selma Martins. **O mito nas histórias em quadrinhos: um exemplo a partir**

de mangás in **Revista eletrônica Agaquê**, ano 3, nº 3. São Paulo: 2001. Disponível em <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano3/numero3/agaquev3n3_com1.htm>. Acessado em 28/05/2005.

Obras em quadrinhos:

MILLER, Frank. **Batman – O Cavaleiro das Trevas.** Arte-final de Klaus Janson e ilustrações de Lynn Varley. Obra em 4 volumes. São Paulo: Abril, 1997.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen – Pés Descalços.** Obra em 4 volumes. 5ª edição. São Paulo: Conrad, 2004.

Sites:

www.peanuts.com

www.garfield.com

www.willeisner.com

www.dccomics.com